

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMUKUL BOLA
SISWA KELAS V PADA PERMAINAN ROUNDERS
MELALUI MODIVIKASI BOLA GANTUNG
DI SD NEGERI 2 TUNJUNGSETO
KECAMATAN SEMPOR
TAHUN 2013/2014**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Muhamad Sumaryadi
NIM 12604227060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Memukul Siswa Kelas V Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bola Gantung Di SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Tahun 2013/2014”, yang disusun oleh Muhamad Sumaryadi, NIM 12604227060 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 2 Nopember 2014

Pembimbing,



R Sunardianta, M.Kes.

NIP. 19580830 198703 1 003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Memukul Bola Siswa Kelas V Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bola Gantung Di SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Tahun 2013/2014” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 30 Oktober 2014

Yang menyatakan



Muhamad Sumaryadi
NIM. 12604227060

PENGESAHAN

Sekripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Memukul Siswa Kelas V Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bola Gantung Di SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Tahun 2013/2014" yang disusun oleh Muhamad Sumaryadi, NIM 12604227060 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Nopember 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
R H Sunardianta, M.Kes	Ketua Penguji		16-12-2014
Yuyun Ari Wibowo, M.Or.	Sekretaris Penguji		11-12-2014
F. Suharjana, M.Pd.	Penguji I		28-11-2014
Sri Mawarti, M.Pd	Penguji II		9-12-2014

Yogyakarta, 18 Desember 2014
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta



Drs. Rangs Agus Sudarko, MS.
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

Ya Tuhanku, lapangkanlah untukku dadaku dan mudahkanlah untukku urusanku
dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku, supaya mereka mengerti perkataanku.

(Q.S Thaahha: 25-28)

Sesungguhnya jika kamu pandai bersyukur pasti kami akan menambah
nikmat kepada kamu dan jika kamu ingkar atas nikmatKu maka
sesungguhnya azabKu sangat pedih

(Q.S. Ibrahim ayat 7)

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka
mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri

(Q.S. Ar-Ra'ad : 11)

“Pengalaman belajar di usia tua merupakan bekal pembelajaran yang baik untuk
anak didik”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Siti Laela Istriku tercinta yang selalu mendukung dan membuat diriku semangat dan berusaha.
2. Ketiga anak-anakku
 - a. Ma'ruf Hidayat
 - b. Muhammad Ichsan Fauzi
 - c. Shofatul Fadlillahyang selalu memberi motivasi agar penulis mau belajar
3. Naswa Amanina Khalisha **cucuku** tersayang yang membuatku lebih berarti dalam hidup ini dalam menyongsong hari tua.

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMUKUL BOLA
SISWA KLAS V PADA PERMAINAN ROUNDERS
MELALUI MODIVIKASI BOLA GANTUNG
DI SD NEGERI 2 TUNJUNGSETO
KECAMATAN SEMPOR
TAHUN 2013/2014**

**Oleh :
Muhamad Sumaryadi
12604227060**

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan memukul pada pembelajaran Rounders siswa kelas V SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen relatif rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memukul pada pembelajaran permainan Rounders tahun 2013/2014.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian yang digunakan siswa kelas V sejumlah 14 anak. Penelitian tindakan selama dua siklus, setiap siklus dengan dua kali pertemuan, setiap pertemuan selama 70 menit. Peningkatan pembelajaran permainan Rounders difokuskan pada suasana proses pembelajaran yang berupa aktif, semangat, dan tekun serta kemampuan memukul. Data yang diambil oleh peneliti dan kolaborator dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi pengamatan, angket tanggapan siswa dan evaluasi unjuk kerja kemampuan memukul dalam bermain rounders. Pengambilan data dilakukan saat pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tindakan dengan modifikasi bola gantung dilakukan dalam dua siklus dengan keseluruhan tiga kali pertemuan, ternyata mampu meningkatkan kemampuan memukul dalam permainan Rounders siswa kelas V SD Negeri 2 Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen. Peningkatan tersebut meliputi : kemampuan memukul siswa dan suasana pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator pada saat proses pembelajaran berlangsung. Saat proses pembelajaran terlihat meningkatnya kemampuan memukul siswa mencapai 85.72%, keaktifan belajar siswa, semangat beraktifitas dari siswa, dan ketekunan dari siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Kemampuan Memukul, bola Rounders, bola gantung.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur hanya milik Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jasmani di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A, selaku Rektor UNY yang telah mengizinkan penulis untuk kuliah di FIK UNY.
2. Bapak Prof. Dr. Rumpis Agus Sudarko, M.S, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Amat Komari, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY atas segala kemudahan yang diberikan
4. Bapak Drs. Sriawan, M.Kes, selaku Ketua Prodi PGSD Penjas yang telah menyetujui dan mengizinkan pelaksanaan penelitian ini.
5. Ibu Indah Prasetyawati Tri PS, M.Or, selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membantu penulis dalam permasalahan akademik dan penyusunan skripsi.
6. Bapak Drs. R Sunardianta, M.Kes. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi.

7. Bapak/ Ibu dosen dan karyawan FIK yang telah mencurahkan ilmu dan membantu peneliti selama study.
8. Ibu Sri Anjar Siswati, S.Pd.SD, selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Tunjungseto yang memberikan ijin untuk penelitian ini.
9. Rekan rekan Mahasiswa PKS FIK angkatan 2012 yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penelitian ini.
10. Siswa-siswi kelas V SD Negeri 2 Tunjungseto tahun ajaran 2013/ 2014 yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan demi terselesaikannya penelitian ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuh hati, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna oleh sebab itu kritik yang sifatnya membangun akan di terima dengan senang hati untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penyusun pada khususnya.

Yogyakarta, 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii-viii
DAFTAR ISI.....	ix-x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1- 7
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8-9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Hakikat Penjasorkes.....	10-12
2. Karakteristik Siswa kelas V.....	12-13
3. Sejarah Rounders.....	14-15
4. Alat dan istilah yang digunakan.....	15-21
5. Hakekat memukul.....	21-23
6. Hakikat Pukulan.....	23-24
7. Hakikat bola gantung.....	24-25
8. Hakikat Pembelajaran.....	25-27
9. Hakikat Pembelajaran Rounders	27-28
10. Teori permainan sebagai alat pendidikan.....	28-29

11. Fungsi permainan	29-30
B. Penelitian yang Relevan	30-33
C. Kerangka Berpikir	33-34
D. Hipotesis Tindakan	34
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	35-37
B. Prosedur Penelitian	37-39
C. Teknik Pengumpulan Data	39
D. Instrumen Penelitian	40-42
E. Teknik Analisis Data	42-43
F. Indikator Keberhasilan	43
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	44-45
1. Kondisi Awal	45-46
2. Hasil Pembelajaran Setelah Tindakan	46-60
B. Pembahasan Hasil Penelitian	60-62
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	62
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Implikasi	63-64
C. Saran-saran	64-65
DAFTAR PUSTAKA	65-66
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan.....	67
Lampiran 2.	Surat Izin Penelitian dari Kepala UPT Disdikpora Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen.....	68
Lampiran 3.	Surat Izin Penelitian dari Kepala SD Negeri Tunjungseto 2 UPT Disdikpora Kecamatan Sempor	69
Lampiran 4.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala SD Negeri 2 Tunjungseto.....	70
Lampiran 5.	Silabus Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	71-77
Lampiran 6.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama dan kedua.....	78-84
Lampiran 7.	Rencana Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Pertama.....	89-95
Lampiran 9.	Hasil Angket Siswa Siklus I Pertemuan Pertama.....	96
Lampiran 10.	Hasil Observasi Peneliti Pada Siklus I Pertemuan Pertama	98
Lampiran 11.	Hasil angket siswa Siklus I Pertemuan Kedua	100
Lampiran 12.	Hasil observasi Kolabor Siklus I Pertemuan Kedua.....	102
Lampiran 13.	Hasil Angket Tanggapan Siswa Siklus I Pertemuan Kedua.....	102
Lampiran 14.	Hasil Observasi Kolaborator Pada Siklus II Pertemuan Pertama	102
Lampiran 17.	Hasil Angket tanggapan Siswa Siklus II pertemuan Kedua.....	103

DAFTAR LAMPIRAN GAMBAR

Gambar 14.	Gambar peneliti ,siswa pemanasan.....	104
Gambar 15.	Gambar kolabor mengamati pembelajaran	104
Gambar 16.	Peneliti dan kolabor diskusi.....	105
Gambar 17.	Peneliti dan kolabor diskusi.....	105
Gambar 18.	Saat kegiatan pendahuluan	106
Gambar 19.	Saat pemanasan pertemuan kedua	106
Gambar 20.	Siswa bermain rounders	107
Gambar 21.	Pemanasan pertemuan ketiga	107
Gambar 22.	Peneliti member contoh memukul.....	108
Gambar 23.	Saat peneliti diskusi	108
Gambar 24.	Siswa akan memukul bola gantung	109
Gambar 25.	Saat bermain Rounders pertemuan ketiga	109
Gambar 26.	Saat penenangan	110

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMUKUL BOLA SISWA KELAS V PADA
PERMAINAN ROUNDERS MELALUI MODIVIKASI BOLA GANTUNG
DI SD NEGERI 2 TUNJUNGSETO KECAMATAN SEMPOR
TAHUN 2013/ 2014**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana



Oleh :
Muhamad Sumaryadi
NIM. 12604227060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGADAN KESEHATAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN (FIK)
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar. Sardes Silaban (2012: 1-2) dalam skripsinya menulis “Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, kemampuan sosial, panalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ini dapat dicapai melalui Proses Belajar Mengajar (PBM) yang melibatkan aktifitas fisik yang telah dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Salah satu aktifitas fisik dalam program pendidikan jasmani yang cukup dikenal adalah aktivitas permainan. Permainan merupakan salah satu program pelajaran yang diberikan kepada siswa. Salah satu permainan yang banyak diberikan kepada siswa Sekolah Dasar (SD) adalah permainan kecil dan

permainan besar. Melalui aktifitas permainan, siswa diajar melakukan gerakan-gerakan lokomotor, non-lokomotor dan gerak *manipulatif*.

Aktifitas fisik dalam bentuk permainan yang sering dilaksanakan disekolah dasar adalah kasti, *kippers*, *Rounders*, sepakbola, *volleyball*, *basket ball*. Diantara permainan-permainan tersebut yang sering terabaikan oleh peserta didik dan beberapa guru adalah permainan *rounders*. Entah mengapa permainan ini tidak begitu dikenal dikalangan peserta didik ataupun pendidik di sekolah dasar, padahal permainan ini termasuk dalam kategori permainan kecil yang boleh diajarkan di sekolah-sekolah. Tujuan permainan *Rounders* dalam pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan fungsi tubuh, meningkatkan sikap sportivitas antar pemain atau teman, meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktifitas yang terorganisasi, menjalin hubungan persahabatan dan kerjasama yang baik, belajar berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain, memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreatifitas, mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktifitas suatu permainan dan untuk mendapatkan olahraga yang murah meriah dan tidak menakutkan peserta didik. Bermain *Rounders* memiliki banyak pengaruh bagi individu bila berolahraga dengan sikap dan cara yang baik, cukup menyenangkan, menggairahkan dan memberi banyak pesona, banyak keuntungan yang diperoleh dari bermain *rounders*. Konsentrasi, keteguhan hati, dan keyakinan akan menjadi modal besar yang dapat membantu dalam permainan *rounders*. Mempelajari

keterampilan *rounders* dapat meningkatkan kekuatan, kelincahan, kecepatan dan lain sebagainya.

Permainan *Rounders* memiliki beberapa keterampilan atau tehnik dasar yaitu: melempar, menangkap, dan memukul bola dan lain-lain. Bermain *rounders* sungguh-sungguh menarik kalau beberapa aspek tersebut mampu dilakukan oleh siswa ketika sedang bermain, karena permainan ini tidak ada melempar bola ke pemain untuk mematikan yang menjadi momok bagi siswa dalam bermain karena hal ini akan kelihatan menyakitkan seperti pada permainan kasti atau kippers, sementara indikator-indikator yang diharapkan adalah siswa mampu memukul bola *rounders* dan jatuh di antara garis salah, siswa mampu menangkap bola *rounders* dengan jarak tertentu, siswa mampu melempar bola pada jarak tertentu . Namun pada kenyataannya banyak siswa yang tidak dapat dan mampu untuk melakukan aspek-aspek tersebut khususnya dalam hal memukul bola betul (bola dipukul kena dan jatuh diantara home base dengan base kedua dan home dengan base kelima dan kepanjangannya) . Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri 2 Tunjungseto kecamatan Sempor diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan siswa dalam memukul betul masih sangat sedikit terbukti dari tahun ke tahun masih kecil prosentase memukul betul, rendahnya kemampuan memukul yang betul dalam permainan *rounders* tersebut, karena: 1) dalam pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar disekolah tersebut pada umumnya guru pendidikan jasmani cenderung memakai gaya klasik atau guru penjas masih berorientasi mengajar olahraga dan langsung bermain *rounders* tanpa memperhatikan gerak dasar 2) kurangnya penggunaan media pembelajaran yang

tidak dimodifikasi. 3) terbatasnya sarana dan prasarana olahraga yang tersedia disekolah, 4) motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran belum tinggi. 5) kemampuan memukul siswa masih kurang, hal ini diakibatkan oleh tidak baiknya hasil lambungan dari pelambung (*pitcher*), 6) bola gantung (sebagai pengganti *Pitcher*) belum pernah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi karena hal tersebut menjadikan guru sepenuhnya mengambil peran dalam kegiatan belajar mengajar, siswa hanya mengikuti petunjuk dan melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dan dengan penjelasan, demonstrasi, dan kemudian siswa bermain rounders. Biasanya pembelajaran ini dimulai dengan penjelasan tentang teknik dan taktik kemudian siswa mencontoh dan melakukannya dalam bermain Rounders. Sangat banyak siswa sewaktu melakukan pukulan bola hasil pukulannya salah, terlebih-lebih dalam perkenaan bola sewaktu memukul, hal ini diakibatkan oleh ayunan lengan yang kurang tepat waktunya dan kurangnya kesempatan siswa melakukan pukulan sehingga mempengaruhi perkenaan bola, serta sulitnya seorang siswa menjadi pelambung (*pitcher*) saat bertugas melambungkan bola supaya bola dalam keadaan strike supaya mudah dan harus dipukul oleh pemukul. Dalam hal ini siswa memerlukan latihan-latihan yang memerlukan pengganti pelambung (*pitcher*) supaya bola menjadi mudah untuk sasaran pukulan, dan pengganti pelambung untuk sasaran pukulan yang paling tepat adalah bola gantung.

Meningkatkan kemampuan siswa melakukan keterampilan atau tehnik dasar permainan perlu dilakukan guru, khususnya dalam meningkatkan kemampuan siswa melakukan pukulan bola. Siswa yang gagal dalam melakukan

pukulan bola cenderung malu kepada siswa-siswa lainnya, Sehingga dengan kegagalannya tersebut siswa merasa kurang percaya diri dalam melakukan pukulan-pukulan berikutnya, hal ini menjadikan permainan rounders bagi sebagian siswa kurang menguntungkan, padahal sebetulnya permainan ini termasuk disukai dan menyenangkan peserta didik. Guru dalam fungsinya sebagai fasilitator memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas ataupun dilapangan, guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan kondisi siswa dan berusaha mengarahkan siswa untuk berperan aktif dan bertanggung jawab terhadap proses serta hasil pembelajaran. Sedangkan guru sebagai motivator bertindak untuk membantu siswa menemukan kekuatan, talenta dan kelebihan mereka. Guru sebagai pembimbing harus mampu menumbuhkan dan mengembangkan rasa cinta siswa akan proses pembelajaran serta membantu siswa untuk mengerti cara belajar yang optimal.

Banyak cara mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan salah satunya adalah dengan modifikasi penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, karena fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa. Dalam hal inilah sangat diperlukan peran guru dalam pemanfaatan media.

Menurut Djamarah, Zain (1995 : 124) dari Sardes Silaban “Guru yang pandai menggunakan media adalah guru yang bisa memanipulasi media sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan yang disampaikan kepada anak didik dalam proses belajar mengajar”. Melihat perlunya penggunaan media dalam Proses Belajar Mengajar maka peneliti merancang media yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa memukul bola pada permainan *rounders* adalah dengan menggunakan media bola gantung. Alasan peneliti menggunakan media bola gantung untuk meningkatkan kemampuan memukul bola pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Tunjungseto kecamatan Sempor adalah karena pada kenyataannya kemampuan memukul bola *rounders* siswa di SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor belum baik sehingga peneliti menggunakan media bola gantung untuk meningkatkan kemampuan memukul siswa. Karena media bola gantung pada pembelajaran adalah media yang dianggap paling tepat digunakan untuk memperbaiki kemampuan memukul siswa, dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat belajar memukul bola secara tepat dengan sasaran bola gantung yang tersedia. Dengan siswa belajar dan bermain *rounders* menggunakan media bola gantung sebagai pengganti pelambung diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memukul siswa dan permainan *rounders* lebih dikenal dan disukai oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul, **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Memukul Bola Siswa Kelas V Pada Permainan Rounders Melalui Modifikasi Bola Gantung Di SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Tahun 2013/2014”**,

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah , maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar guru pendidikan jasmani cenderung mengajar olahraga
2. Terbatasnya sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah
3. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tidak dimodifikasi
4. Siswa belum termotivasi untuk bermain rounders
5. Kemampuan memukul siswa masih rendah
6. Penggunaan media bola gantung belum pernah diterapkan

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, dana dan kemampuan peneliti, maka dari beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, peneliti membatasi masalah penelitian ini mengenai upaya meningkatkan kemampuan memukul bola siswa kelas V pada permainan rounders melalui modifikasi bola gantung di SD Negeri 2 Tunjungseto kecamatan Sempor tahun 2013/2014.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:
“Apakah melalui pembelajaran menggunakan modifikasi bola gantung dapat meningkatkan kemampuan memukul bola siswa kelas V pada permainan rounders SD Negeri 2 Tunjungseto kecamatan Sempor tahun pelajaran 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan memukul bola siswa pada permainan rounders dengan menerapkan modifikasi bola gantung sebagai pengganti pelambung (*pitcher*) pada siswa kelas V SD Negeri 2 Tunjungseto kecamatan Sempor tahun pelajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Secara teoritis.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola kecil khususnya rounders, bola gantung dapat diterapkan untuk menggantikan pelambung (*bowler* atau *pitcher*).

2. Secara praktis

- a. Peneliti, Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan peneliti tentang kemampuan memukul bola dengan menggunakan media bola gantung yang dapat digunakan nantinya dalam mengajar.
- b. Sekolah, Sebagai bahan pertimbangan untuk pihak sekolah SD Negeri 2 Tunjungseto kecamatan Sempor tahun pelajaran 2013/2014 dalam menerapkan pembelajaran rounders atau permainan lainnya disekolah menggunakan media bola gantung.

- c. Guru, Sebagai bahan masukan kepada guru untuk menerapkan sistem pembelajaran yang lebih baik khususnya guru pendidikan jasmani.
- d. Siswa, agar keberhasilan memukul lebih baik saat bermain rounders.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori.

1. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes)

Pengertian Pendidikan jasmani “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional” (Toto Subroto, 2008:1.5). Menurut *Bucher(1983)* dalam Siti Safariatun (2008: 1.5), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memberikan perhatian pada aktifitas pengembangan jasmani manusia. Walaupun pengembangan utamanya adalah jasmani, namun tetap berorientasi pendidikan, pengembangan jasmani bukan merupakan tujuan, akan tetapi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan dijelaskan oleh Rusli Lutan (1999: 1), pendidikan jasmani adalah

“wahana untuk mendidik anak, para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktifitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya”.

Pengertian pendidikan jasmani dan olahraga menurut Permendiknas RI No. 22 dalam latar belakang dijelaskan :

“Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan

pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan nasional (2006: 682)”.

Aktifitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih kegiatan itu bukan sembarang aktifitas, atau bukan pula hanya sekedar berupa gerak badan yang tidak bermakna karena kegiatan terpilih ini merupakan pengalaman belajar yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar. Aneka aktifitas jasmani atau gerak insani itu dimanfaatkan untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh, karena itu para ahli sepakat bahwa pendidikan merupakan proses melalui aktifitas jasmani. Jadi secara sederhana pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk:

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya yang berkaitan aktifitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan percayadiri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktifitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktifitas jasmani baik berkelompok maupun perorangan (Depdikbud, 2000: 2).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk sekolah dasar, karena pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan masuk dalam kurikulum. Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial siswa menjadi baik,

serta memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal dengan aktifitas jasmanai sebagai wahananya.

2. Sejarah Rounders

Permainan rounders telah dimainkan di Inggris sejak zaman Tudor, dengan referensi awal yang pada 1744 di Sebuah Buku Pocket-Pretty Little yang mana ia disebut "dasar-bola" oleh John Newbery Pada 1828, William Clarke di London menerbitkan edisi kedua dari Buku Pemilik The Boy, yang mencakup aturan kasti dan yang berisi deskripsi dicetak pertama dalam bahasa Inggris dari pemukul dan bola basis-menjalankan permainan yang dimainkan di Berlin. Tahun berikutnya, buku itu diterbitkan di Boston, Massachusetts. Aturan nasional diresmikan pertama disusun oleh Asosiasi Atletik Gaelic (GAA) di Irlandia pada 1884. Permainan ini masih diatur oleh GAA di Irlandia. Di Inggris itu diatur oleh National Rounders Association (NRA), yang dibentuk pada 1943. Sementara dua asosiasi berbeda, mereka berbagi elemen semacam itu dari gameplay dan budaya. Kompetisi diadakan antara tim dari kedua tradisi, dengan permainan bergantian antara kode dan satu versi yang dimainkan di pagi hari dan yang lainnya di sore hari. Setelah aturan kasti yang diformalkan di Irlandia, asosiasi didirikan di Liverpool dan Skotlandia pada 1889. Kedua 'New York permainan' dan sekarang sudah tidak berfungsi versi 'Massachusetts permainan bisbol, serta *softball*, berbagi akar sejarah yang sama seperti kasti dan memiliki kemiripan dengan versi GAA dari permainan. Rounders terkait dengan bisbol

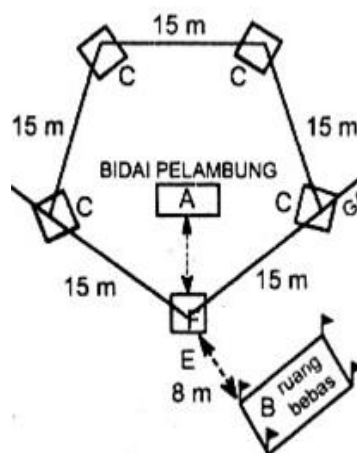
Inggris, yang masih bermain di Liverpool, Cardiff dan Newport. Meskipun kasti dianggap lebih tua dari *bisbol*, referensi sastra untuk bentuk awal 'basis-bola' di Inggris *pra-date* penggunaan kasti panjang. Permainan ini sekarang dimainkan hingga tingkat internasional.

a. Alat – alat dan istilah yang digunakan

Permainan *Rounders* ini juga tidak lepas dari sarana dan prasarana dan istilah yang dibutuhkan dan digunakan untuk menunjang berlangsungnya permainan ini, antara lain sebagai berikut:

1). Lapangan

Lapangan merupakan sarana yang terpenting dalam Permainan *Rounders*, mengingat permainan ini memerlukan tempat yang luas. Lapangan *Rounders* berbentuk segi lima beraturan dengan panjang sisi-sinya 15 meter.



Gb.1. lapangan rounders

2) Tongkat pemukul

Berbeda dengan Kasti, Keppers dan Bola Bakar. Tongkat yang digunakan dalam Rounders menggunakan besi alumunium dengan panjang lebih kurang 80 cm, berdiameter 7 cm dan panjang pegangannya 46 cm. Dalam penelitian ini pemukul yang digunakan terbuat dari kayu yang ringan.



Gb. 2 pemukul

3). Bola

Pada permainan sesungguhnya, bola terbuat dari karet dengan bagian dalam terbuat dari serabut kelapa dengan berat 80 – 100 gram, kelilingnya kurang lebih 19 – 22 cm. atau bisa dikatakan lebih besar dan lebih berat dari bola yang digunakan dalam permainan kasti. Dalam penelitian bola yang digunakan spesifikasi sama kelilingnya 19cm.



Gb.3. bola Rounders

4).Tiang Hinggap

Dalam Rounders, tidak mengenal tiang hinggap seperti halnya Kasti. Akan tetapi menggunakan *base* (papan injak) yang berjumlah 5 buah. *Base* bisa dibuat dari papan kayu, keset atau bahan sejenis yang digunakan untuk lantai,

dengan ukuran 40 x 40 cm untuk setiap base-nya dan 40 x 80 cm untuk *pitcher* atau *bowler* (pelempar bola).



Gb.4. base (tempat hinggap)

5). Jumlah Pemain

Setelah sarana dan prasarana lengkap, tidak kalah penting untuk menentukan jumlah orang yang akan bermain di dalamnya agar Permainan ini semakin menarik. Adapun jumlah yang telah disepakati adalah :

- a. Setiap regu terdiri dari 12 orang pemain dengan jumlah pemain minimal 8 orang
- b. Setiap pemain diberi nomor dada dari 1 sampai dengan 12
- c. Salah seorang bertindak sebagai kapten regu

6). Wasit

Sebagai suatu permainan yang akan dipertontonkan kepada khalayak, sudah menjadi aturan yang baku untuk mencantumkan wasit sebagai pengadil lapangan, agar permainan terlihat lebih menarik untuk dimainkan dan dinikmati, adapun wasit dalam Permainan *Rounders* adalah :

- a. Satu orang sebagai wasit yang memimpin jalannya pertandingan
- b. Dibantu oleh 3 orang penjaga garis
- c. Sebagai pencatat nilai sebanyak 1 orang

ada hal yang berbeda yang dilakukan wasit *Rounders* yang tidak dilakukan wasit pada Kasti atau *Keppers* yaitu :

- a. Wasit berteriak “*strike*” jika pukulan benar atau lemparan *bowler* benar.
- b. Wasit berteriak “*ball*” jika lemparan *bowler* salah dan atau pemukul tidak memukul
- c. Setiap bola dilempar, wasit harus selalu berteriak sesuai kriteria diatas dan jika sebanyak 5 x *bowler* melakukan kesalahan pada lemparan atau pemukul tidak memukul atau dengan kata lain terjadi “*ball*” maka wasit berteriak “*free*”

walk“ pada pemukul yang berarti pemukul bebas berjalan ke *base* pertama

7). Waktu Permainan

Aturan waktu pada permainan *Rounders* tidak seperti pada Kasti yang menggunakan waktu, di dalam *Rounders* mereka menggunakan *inning* untuk menentukannya. Jumlah *inning* dalam setiap pertandingan antara 3 – 6 *inning*, dimana 1 *inning*nya terdiri dari 1 kali jaga dan 1 kali pukul untuk setiap regunya.

8).Peluit

Untuk menyamakan asumsi dalam permainan antara wasit dan pemain, maka harus dibuat kesepakatan menggunakan kode / isyarat berupa tiupan peluit yang digunakan oleh wasit. Adapun macam dan jenis peluit yang dibunyikan adalah sebagai berikut :

- a. 1 x tiupan panjang : pergantian (*chance*)
- b. 3 x tiupan pendek : mulai memukul
- c. 3 x tiupan panjang : awal pertandingan / akhir pertandingan.

9). Jalannya permainan

Setelah semua komponen terpenuhi saatnya bermain *Rounders* dimulai, jalannya permainan *Rounders* tidak lepas dari hak dan kewajiban

setiap pemain yang ada di dalamnya walaupun dalam *Rounders* permainannya sedikit lebih rumit, yaitu :

a. Regu Pemukul

Setiap pemain yang masuk dalam regu pemukul mempunyai hak memukul 3 kali. Pemukul dinyatakan betul dalam pukulannya jika:

- 1.) Bola yang dipukul jatuh, ditangkap, atau mengenai orang yang berada di dalam lapangan antara dua garis salah dan perpanjangannya. Atau dalam sudut antara garis yang menghubungkan base IV dan V dan antara base I dan base V
- 2.) Jika dalam pukulan yang pertama atau kedua pemukul sudah berhasil memukul bola sah maka tidak diperbolehkan melengkapi pukulannya hingga 3 x sehingga pemukul tersebut harus menuju ke base I dan seterusnya.
- 3.) Dan pemukul dinyatakan salah dalam pukulannya jika :
 - a). Pukulan tidak mengenai bola sebanyak 3x sedangkan lemparan dinyatakan "*strike* " oleh wasit.
 - b). Bola terpukul tangan
 - c). Bola melewati ruang bebas
 - d). Bola jatuh, ditangkap atau mengenai penjaga yang berada di luar garis salah dan perpanjangannya.

Jika dalam pukulannya pemain dinyatakan salah, maka pemain yang berada di base baik I – IV tidak diperbolehkan lari ke base berikutnya sampai pukulan yang dilakukan benar dan apabila pemukul melakukan “*ball*” 3 x maka pemukul tersebut “*free walk*” ke base I dan tidak mendapat nilai. Bila terjadi pergantian / *change*, seorang pemukul yang belum mendapatkan haknya, maka pemukul tersebut akan mendapatkan haknya kembali pada inning berikutnya.

Dalam *Rounders* pemukul diperbolehkan menolak lemparan *Pitcher* jika dianggap salah, tetapi jika tetap dipukul dan tidak kena maka oleh wasit hal tersebut dihitung satu pukulan. Sebaliknya jika lemparan *Pitcher* betul tetapi tidak dipukul oleh pemukul maka wasit menganggap hal itu merupakan satu pukulan.

b. Regu Penjaga

Dalam Permainan *Rounders* hal yang terpenting bagi regu penjaga adalah menempatkan pemain terbaik dalam hal menangkap dan melempar bola pada setiap base yang ada. Selain *Pitcher* atau *Bowler* masih ada dua lagi jenis penjaga yang berperan penting untuk mematikan lawan, yaitu seorang *catcher*, orang dari regu penjaga yang bertugas di belakang base V yang berguna untuk menangkap bola yang dilempar *Bowler* ke pemukul kalau pukulannya tidak kena. *Baseman* adalah pemain dari regu penjaga yang menjaga setiap base

yang ada. Baseman berusaha menangkap bola yang dilemparkan oleh penjaga lain yang dimaksudkan untuk menyentuhkannya ke badan pemukul yang berlari ke arah base yang dijaganya.

10). **System Penilaian**

Pemain dari Regu Penjaga yang berhasil memukul sah dan dengan selamat dapat menuju ke base I,II,III,IV dan terakhir V dengan selamat (tidak dibakar oleh baseman), maka pemain tersebut mendapatkan nilai tambahan 2 (dua) karena pemain tersebut melakukan *home run*. Jika seorang pemain dari Regu Pemukul melakukan hal yang sama akan tetapi pada salah satu base pemain tersebut berhenti dan menunggu pemukul lain melakukan pukulan sahnya, kemudian pemain tersebut dapat kembali ke base V, maka pemain tersebut mendapat nilai 1. Apabila seorang pemain dari regu Pemukul melakukan pukulan sah akan tetapi tidak berhasil mencapai salah satu base yang ada, maka pemain tersebut mendapatkan nilai 0.

3. **Hakikat Memukul**

Kamus Umum Bahasa Indonesia (1984:773), mengenakan sesuatu yang keras atau berat dengan kekuatan. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia edisi kedua (1991: 795), memukul dari asal kata pukul mendapat awalan me (berarti melakukan) yaitu mengenakan suatu benda yang keras atau berat dengan kekuatan (untuk mengetuk, memalu, meninju, menokok, menempadab sebagainya). Sedangkan menurut George Sullivan (1986: 8) untuk

menjadi seorang pemukul yang baik harus bisa menganyunkan pukulan dengan sealam mungkin. Berarti ayunan itu harus disesuaikan juga dengan tubuh dan bentuk tubuh, tetapi kalau memiliki bentuk tubuh dan kekuatan yang mampu memukul jatuh pagar atau batu bata, maka pikiranlah yang harus dikembangkan.

Jadi memukul dapat diartikan juga dalam permainan Rounders sama dengan baseball maka, memukul dalam permainan adalah suatu usaha untuk mengenai suatu benda lain baik menggunakan tangan atau menggunakan benda sebagai alat bantu untuk menghasilkan pukulan yang diinginkan sesuai dengan bentuk tubuh dan kekuatan yang dikembangkan dengan pikiran dalam permainan, dalam permainan *Rounders* berbeda dengan permainan kasti atau kiepers, dalam rounders saat memukul menggunakan kedua tangan untuk memegang pemukul karena alat bantu pukul lebih panjang dan berat dari ukuran pemukul kasti dan kiepers.

4.Hakikat Pukulan dalam Rounders

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia edisi kedua (1991: 795) Pukulan berarti perbuatan (cara dan sebagainya), pukulan dari kata dasar pukul mendapat akhiran an dapat diartikan pukul adalah kata kerja akhiran an adalah menyatakan kata kata kerja, pukulan adalah hasil dari memukul.

Menurut Kuswardoyo (1995: 57) ada dua bentuk pukulan, yaitu:

- a. Pukulan salah yaitu apabila jatuh, ditangkap atau mengenai pemain di luar kedua garis salah

- b. Pukulan betul yaitu apabila jatuh ditangkap atau mengenai pemain di dalam lapangan atau jatuh diantara kedua garis salah.

Menurut Herman Subarjah (2008: 7.18) ada dua pukulan

- a. Pukulan Benar

Pukulan benar bila bola yang dipukul berada antara kedua garis salah.

Yang dibuat dari *homebase* ke base 1 dan kepanjangannya, serta *homebase* ke base empat dan kepanjangannya.

- b. Pukulan Salah

Pukulan salah apabila:

- 1). Jatuh diluar garis salah
- 2). Langsung mengenai wasit atau pemain yang berada di luar garis salah
- 3). Pemukul melemparkan kayu pemukul yang menurut wasit bahaya

Menurut Nasir Rosyidi dkk (1984: 26,27) ada dua pukulan yaitu:

1. Pukulan betul ialah:

- a. apabila bola jatuh, ditangkap atau mengenai orang di dalam lapangan antara kedua garis salah dan kepanjangannya
- b. Jadi apabila bola jatuh di dalam lapangan, kemudian muntir keluar melalui garis salah, masih dianggap betul. Alasannya ialah karena pemain-pemain rounders belum semahir pemain *baseball*, jadi pukulan yang bolanya muntir keluar itu, hanya kebetulan saja dan tidak sengaja dibuat begitu.

2. Pukulan Salah

- a. Apabila bola jatuh, ditangkap, mengenai orang atau barang di luar kedua garis salah dan lanjutannya.
- b. Juga bila jatuhnya bola mengenai garis salah, base V, I dan IV.
- c. Pada pukulan salah, semua party pemukul (pelari base) tidak boleh lari.

5. Hakekat bola Gantung

Bola gantung adalah bola yang biasa digunakan dalam permainan rounders atau kasti yang digantungkan menggunakan seutas tali nylon yang diikatkan pada mistar sepakbola yang tinggi rendahnya gantungan bisa diatur sesuai dengan kebutuhan siswa dimana untuk menempatkan bolanya menggunakan sebuah cop pipa PVC yang biasa digunakan dalam suatu aquarium, yang mana pada saat bola dipukul maka bola dengan mudahnya terlepas dari gantungan.

Bola gantung tersebut berguna sebagai pengganti *pitcher* atau *bowler* atau, bola gantung ini digunakan karena siswa yang bertugas seabagi pelambung belum bisa melambungkan sesuai dengan *criteria* lambungan betul atau baik, sedangkam siswa yang memukul juga belum bisa menentukan hasil lambungan betul atau salah dan juga belum bisa menentukan *timing* atau saat yang tepat untuk memukul.



Gb 5. Bola gantung



Gb 6. Penggantung Bola

6. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran terdiri dari proses mengajar dan belajar, di mana mengajar dan belajar merupakan suatu proses yang saling berkaitan. Menurut M. Sobry Sutikno (2009: 32), segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Secara lebih implisit, di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Hubungan belajar mengajar adalah suatu proses timbal balik, dimana terjadi suatu komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah pengajar dan orang yang diajar. Terjadinya proses komunikasi adalah mutlak untuk berhasilnya suatu proses yaitu pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam belajar mengajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain,

pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut kamus umum bahasa Indonesia (2007:17) pengertian pembelajaran adalah proses, cara, dan perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Dengan demikian pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang sistematis dan terarah yang dilakukan oleh guru dalam membimbing, membantu dan mengarahkan peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar yang didalamnya terdapat unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berkaitan dengan belajar Sugiyanto (1998: 232), mengemukakan belajar adalah merupakan sesuatu yang kompleks, yang menyangkut bukan hanya kegiatan berpikir untuk mencari pengetahuan, melainkan juga menyangkut gerak tubuh dan emosi serta perasaan, misalnya dari tidak bisa membaca menjadi bisa membaca, tidak bisa melompat menjadi bisa melompat. Perubahan yang terjadi pada seseorang dari hasil belajar relatif lebih permanen sebagai akibat dan pengalaman, latihan atau belajar secara terus-menerus dalam waktu tertentu. Kegiatan belajar dapat terjadi di rumah, di lingkungan tempat tinggal, di lapangan, dan di lembaga-lembaga yang telah disediakan. Mengajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang yang memiliki pengetahuan atau keterampilan yang lebih dari pada yang diajar, untuk memberikan suatu pengertian, kecakapan, atau ketangkasan.

Berdasarkan pengertian mengajar dan belajar yang telah diuraikan di atas dapat dikemukakan bahwa, pembelajaran keterampilan merupakan proses yang dilakukan untuk meningkatkan tingkat efisiensi dan efektifitas dalam melakukan suatu gerak sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pembelajaran *rounders* adalah proses belajar mengajar *rounders* agar siswa memperoleh pengertian, kecakapan, ketangkasan atau keterampilan tentang gerak memukul bola pada permainan *rounders*.

7. Hakikat pembelajaran Rounders

Menurut Andun Sudijandoko (2010: 2) Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang untuk mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.

Pada pembelajaran *Rounders* juga dirancang sebagai konsep yang dikembangkan sebagai konsepsi baru tentang *rounders* yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan bagi anak-anak.

Sebagaimana telah dijelaskan di atas bahwa pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan oleh guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Pada pembelajaran *rounders* guru mengupayakan terjadinya proses belajar mengajar pada diri siswa melalui pembelajaran dalam melakukan pukulan dengan menggunakan modifikasi pelambung atau pitcher berupa bola gantung. Digunakannya bola gantung ini dikandung maksud agar:

- a. Siswa menjadi tertarik untuk mencoba memukul, karena memukul bola hal terpenting dalam Rounders adalah hasil pukulan.
- b. Perkenaan pukulan siswa secara keseluruhan meningkat, karena siswa membutuhkan timing datangnya bola.
- c. Perkenaan pukulan siswa secara keseluruhan meningkat, karena ketinggian bola bervariasi seperti pada lambungan sesungguhnya.
- d. Siswa dapat belajar menentukan arah pukulan sesuai yang diinginkan, karena siswa merasa bisa memukul kena.

8. Karakteristik Siswa Kelas V

Karakteristik siswa SD menurut Fawzia Aswin (1996: 155), masa usia sekolah merupakan masa akhir dari perkembangan yang digolongkan menjadi anak. Pada masa ini anak mengalami perkembangan yang besar dalam pertumbuhan maupun perkembangannya. Dalam sikap perilaku anak menjadi lebih berani melakukan hal-hal yang penuh tantangan dan bersemangat dalam suatu permainan. Karakteristik anak berusia 6-9 tahun menurut *Annario, Cowell* dan *Hazelton* yang dikutip M Furqon H, (2002: 9-10) adalah sebagai berikut:

- a. Karakteristik Fisiologis
 - 1) Reaksi lambat, koordinasi gerakannya belum baik, membutuhkan aktifitas yang menggunakan kelompok otot besar, gemar berkelahi, berburu, memanjat dan kejar-kejaran.
 - 2) Selalu aktif, bersemangat dan responsif terhadap suara berirama.
 - 3) Tulang-tulangannya lunak dan mudah berubah bentuk.
 - 4) Jantungnya mudah melemah.
 - 5) Pengendalian penginderaan dan persepsinya sedang berkembang.
 - 6) Koordinasi mata dan tangan berkembang dan penggunaan otot kecil belum baik.

- 7) Kesehatan umum kritis, mudah sakit dan daya tahannya rendah.
 - 8) Gigi susu mulai bertanggalan dan tumbuh gigi tetap.
 - 9) Selalu aktif walaupun sedang duduk atau berdiri senang berkejar-kejaran, menjelajah dan memanjat.
- b. Karakteristik Psikologis
- 1) Pemusatannya mudah beralih, tak tahan lama.
 - 2) Selalu ingin tahu, suka bertanya, ingin menemukan sesuatu dan menyelidiki alam sekitarnya.
 - 3) Kemampuan mengendalikan organ-organ bicaranya berkembang.
 - 4) Gemar mengulang aktivitas yang menyenangkan atau disukai.
 - 5) Kemampuan berfikirnya masih terbatas.
 - 6) Hampir tertarik dengan segala hal.
 - 7) Kreatif dan daya khayalnya tinggi.
- c. Karakteristik Sosiologis
- 1) Berhasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat dramatik yang penuh dengan gaya khayal, rasa ingin tahu dan suka meniru.
 - 2) Suka berkelahi, berburu, berkejaran dan memanjat.
 - 3) Sesuatu itu dianggap benar bila ia setuju atau menyenangkan baginya tetapi ia kesal jika sesuatu itu tidak sesuai dengan kehendaknya.
 - 4) Senang pada binatang piaraan, cerita-cerita dan alam sekitar.
 - 5) Ingin terus bermain dan terus bermain baik dalam kelompok yang terdiri dari 3 sampai 4 orang.
 - 6) Belum senang bila dikritik.
 - 7) Sukar menerima kekelahan.
 - 8) Suka menjadi pusat perhatian.
 - 9) Individualis, bebas suka menonjolkan diri, pemberani, angkuh dan suka berpetualang.
 - 10) Tidak punya teman yang tetap dan suka berganti-ganti.

Menurut Sugiyanto (2008: 4.36), sesudah pertengahan masa anak besar atau usia antara 10 sampai 12 tahun sifat-sifat psikologis social mengalami perkembangan. Sifat-sifat yang menonjol adalah:

- a. Baik laki-laki maupun perempuan menyenangi permainan yang aktif.
- b. Minat terhadap olahraga kompetitif meningkat.
- c. Minat terhadap olahraga yang lebih terorganisir meningkat
- d. Rasa kebanggaan akan keterampilan yang dikuasai tinggi, dan berusaha untuk meningkatkan kebanggaan diri.

- e. Selalu berusaha berbuat sesuatu untuk memperoleh perhatian orang dewasa, dan akan berbuat sebaik-baiknya apabila memperoleh dorongan dari orang dewasa.
- f. Memperoleh kepercayaan yang tinggi terhadap orang dewasa dan berusaha memperoleh persetujuannya.
- g. Memperoleh kepuasan yang besar melalui kemampuan mencapai sesuatu, membenci kegagalan atau berbuat kesalahan.
- h. Pemujaan kepahlawanan kuat.
- i. Mudah gembira
- j. Kondisi emosionalnya tidak stabil
- k. Mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya.

Aktifitas yang diperlukan anak besar adalah aktivitas yang menggunakan keterampilan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini anak-anak diberi kesempatan untuk ikut ambil bagian dalam berbagai macam aktivitas untuk memperoleh pengetahuan dan penguasaan keterampilan. Bentuk aktivitasnya:

- a. Pengenalan keterampilan berolahraga. Anak diperkenalkan dengan beberapa macam cabang olahraga, misalnya:
 - 1). Bermain bola menggunakan kaki.
 - 2). Bermain bola dengan berbagai ukuran dengan menggunakan tangan
 - 3). Memukul bola memakai pemukul

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang berada pada kelompok usia kelas V Sekolah Dasar, termasuk dalam kelompok anak besar. Adanya rasa kebanggaan akan kemampuan dan keterampilannya anak-anak perlu diberi aktivitas olahraga menggunakan bola dan memukul bola dengan pemukul.

B. Penelitian Yang Relevan

Banyak penelitian telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu, sehingga akan membantu penulis dalam mempersiapkan penelitian ini. Penulis menemukan penelitian yang sejenis dengan tulisan ini, diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rochfanjani 2010 dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN PEMUKUL TONNIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN KIPERS TERHADAP HASIL PUKULAN SISWA KELAS V DI SD NEGERI 4 PEJAGOAN KEBUMEN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan pemukul tonnis dalam pembelajaran permainan kippers terhadap hasil pukulan siswa kelas V di SD Negeri 4 Pejagoan Kebumen.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Siklus I dengan menggunakan pemukul kippers sedangkan siklus ke II dengan menggunakan pemukul tonnis. Tahapan pada siklus I siswa dites memukul bola dengan menggunakan pemukul kippers sebanyak 5 kali kemudian dilakukan pengamatan untuk melihat motivasi siswa setelah memukul menggunakan pemukul kippers. Tahapan pada siklus II siswa dites

memukul bola dengan menggunakan pemukul tonnis sebanyak 5 kali kemudian dilakukan pengamatan untuk melihat motivasi siswa setelah memukul menggunakan pemukul tonnis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : dengan menggunakan pemukul Kippers 15% siswa dapat memukul 5 kali, 20% siswa dapat memukul 4 kali, 10% siswa dapat memukul 3 kali, 10% siswa dapat memukul 2 kali dan 30% dapat memukul 1 kali sedangkan sisanya 15% tidak dapat memukul. Sedangkan memukul dengan menggunakan pemukul tonnis, 50% siswa dapat memukul 5 kali, 20% siswa dapat memukul 4 kali, 10% siswa hanya dapat memukul 3 kali dan 15% siswa hanya dapat memukul 2 kali serta sisanya 5% dapat memukul 1 kali. Dengan demikian menggunakan pemukul tonnis siswa dapat memukul semua walaupun ada siswa yang hanya dapat memukul 1 kali pukulan saja. Mayoritas siswa senang bermain kippers dengan menggunakan pemukul tonnis dan ingin mencoba bermain di rumah.

2. Penelitian lain juga dilakukan oleh SARDES SILABAN. NIM. 6104311033. Skripsi : Fakultas Ilmu Keolahragaan Unimed 2012. Dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Memukul Bola Kasti Dengan Menggunakan Media Bola Gantung Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 108151 Bah Perak Kecamatan Bangun Purba Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013”. (Pembimbing : M. Irvan).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Upaya Meningkatkan Kemampuan Memukul Bola Kasti Dengan Menggunakan Media Bola

Gantung Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 108151 Bah Perak Kecamatan Bangun Purba Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013.

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan November dan Desember. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 108151 Bah Perak Tahun Ajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa seluruhnya sebanyak 24 orang, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 108151 Bah Perak Tahun Ajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa seluruhnya sebanyak 24 orang (teknik total sampling). Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar portofolio.

Berdasarkan hasil penelitian berupa kegiatan awal, kegiatan lanjutan (siklus I) dan siklus II dalam proses pembelajaran memukul bola kasti, ternyata telah diperoleh peningkatan kemampuan memukul bola kasti secara signifikan. Nilai persentase rata-rata siswa pada tes awal / sebelum siklus 54,12 (Tidak Tuntas), pada Pos-test I nilai persentase rata-rata siswa meningkat menjadi 69,79 (Tidak Tuntas), dan pada pelaksanaan Pos-test II nilai persentase rata-rata siswa telah mencapai 80,90 (Tuntas).

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran siswa dalam memukul banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor yang dapat menunjang siswa untuk dapat melakukan gerakan dengan baik adalah penyampaian guru tentang gerakan yang baik dan

pemahaman siswa disertai latihan agar gerakan yang dilakukan juga baik. Penyampaian guru tentang materi pelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa menyebabkan siswa lamban dalam menerima materi tersebut, terlebih lagi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih membutuhkan kegiatan yang bersifat nyata dalam bentuk praktek, dari pada bersifat teori.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat membantu guru dalam menyampaikan materi yang lebih mudah dimengerti oleh siswa. Salah satu yang dipilih guru adalah memodifikasi. Modifikasi yang mudah diterapkan pada siswa seusia SD kelas V yang masih senang bermain adalah modifikasi pitcher yang diganti dengan bola gantung diterapkan guru dalam rangka meningkatkan kemampuan memukul pada permainan Rounders pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen.

D. Hipotesis Tindakan

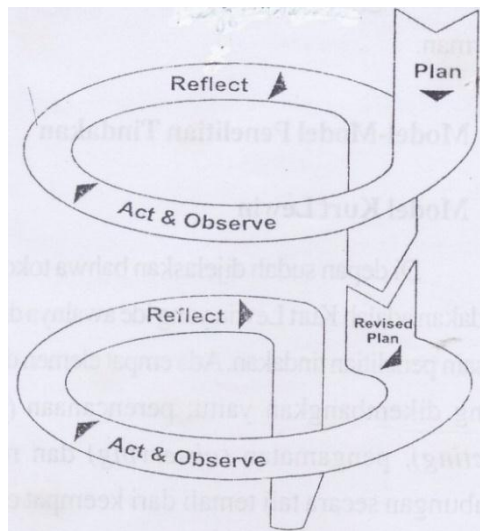
Berdasarkan latar belakang kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut : “Melalui pembelajaran dengan media bola gantung dapat meningkatkan kemampuan memukul pada permainan Rounders”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada penelitian ini adalah desain yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Teggart tahun 1998 yang dikutip oleh Pardjono, dkk (2007: 22) yang menjelaskan bahwa mereka menggunakan empat komponen dalam setiap langkah (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi). Dalam langkah pertama, kedua dan seterusnya sistem spiral yang saling terkait. Pada komponen tindakan dan observasi menjadi satu komponen karena kedua kegiatan ini dilakukan secara simultan.



Gambar 7 : Desain Penelitian Menurut Teori Kemmis dan McTaggart
(Sumber : Pardjono, 2007:22)

Dalam penyusunan siklus penelitian tindakan kelas ada 4 komponen yang semuanya saling terkait. Komponen-komponen tersebut, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus pertama mempunyai

tujuan mengamati kemampuan memukul pada pembelajaran rounders, sedang siklus kedua mempunyai tujuan meningkatkan kemampuan memukul pada permainan rounders menggunakan bola gantung dan diikuti dengan peningkatan suasana pembelajaran berupa keaktifan, semangat, dan tekun dalam pembelajaran.

2. Objek Penelitian

Penelitian ini menggunakan objek siswa kelas V SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen pada tahun pelajaran 2013/ 2014. Jumlah siswa kelas V adalah 14 siswa, dengan rincian 6 siswa putri dan 8 siswa putra.

3. Setting Penelitian

Setting penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Tunjungseto kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen yang pelaksanaannya di lapangan sepakbola Proyek Serba Guna Kedu Selatan (PSKS) karena lapangan ini lokasinya dekat dengan sekolah dan mistar gawang sepak bola bisa digunakan sebagai penyangga penggantung bola untuk penelitian ini.

4. Personel Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti dibantu oleh dua orang kolabor. Kolaborator bertugas membantu peneliti, dalam hal pelaksanaan tindakan, dan mencatat data pembelajaran rounders.

Tabel 1. Data Kolaborator

No	Nama Lengkap	Unit Kerja
1.	Sri Wantiasih, S.Pd NIP. 19770306 200604 2 019	SD Negeri 1 Tunjungseto Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen.
2.	Sri Fajaroh, S.Pd. NIP. 19710422 200701 2 017	SD Negeri Sempor 2 Kecamatan Sempor kabupaten Kebumen

Alasan peneliti mengambil dua orang kolabor tersebut karena dua orang tersebut telah menyandang S1 dan berdomosili di desa Tunjungseto sehingga lebih tahu karakter dan kemampuan serta kemauan anak-anak disekitar tempat tinggalnya dan lebih tahun tentang permainan rounders.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat tahapan sebagai berikut: (1) menyusun rencana (*planning*), (2) melakukan tindakan (*acting*), (3) mengadakan observasi (*observing*), dan (4) melakukan refleksi (*reflecting*).

1. Perencanaan (*Planning*)

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus yaitu Siklus pertama mempunyai tujuan mengamati kemampuan memukul pada permainan rounders, diikuti dengan peningkatan keaktifan, semangat, senang, dan tekun dalam pembelajaran. Siklus ke dua mempunyai tujuan yang sama dengan siklus kesatu. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti menetapkan materi pembelajaran permainan Rounders untuk kelas V.
- b. Peneliti bersama kolaborator menyusun rencana program pembelajaran (RPP) pendidikan jasmani dengan materi Rounders.
- c. Peneliti menyusun skenario pembelajaran Rounders.

- d. Peneliti meminta bantuan kepada kolaborator atau pengamat untuk mengobservasi proses kegiatan pembelajaran Rounders dari sisi siswanya.
- e. Peneliti mempersiapkan lembar observasi, lembar angket siswa, dan lembar penilaian siswa.
- f. Peneliti bersama kolaborator, berdiskusi mengidentifikasi permasalahan pembelajaran rounders.
- g. Peneliti bersama kolaborator, berdiskusi menentukan hasil pembelajaran rounders.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan peneliti bertindak sebagai guru yang menyampaikan materi kepada siswanya, sedangkan pengamatan dilakukan oleh kolabor dengan menggunakan lembar pengamatan yang di buat oleh peneliti. Peneliti dan kolabor mengamati proses pembelajaran dan kemudian mencatat hasil belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan tindakan pada tahap ini ialah melaksanakan proses pembelajaran sebagaimana yang telah dirancang secara terkendali, cermat, dan bijaksana sebagai pedoman bagi pengembangan tindakan berikutnya.

3. Observasi (*Observing*)

Dalam tahap ini dilaksanakan observasi terhadap tindakan, dengan cara mengamati, mencatat secara cermat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, dan sesudah selesai pembelajaran berakhir. Observasi

dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Kolaborator ialah teman sejawat yang memahami dan mengetahui pembelajaran di SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen. Sebelum melaksanakan tugasnya mereka melakukan persamaan persepsi tentang penelitian tindakan kelas.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini data-data yang diperoleh melalui observasi sebelum pembelajaran, saat pembelajaran, dan setelah selesai pembelajaran dicatat, dikumpulkan dan dianalisis dengan kolaborator. Setiap akhir pertemuan dalam setiap siklus dilakukan refleksi. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan langkah tindakan berikutnya. Apabila pada setiap siklus ditemukan belum ada pembelajaran *rounders* yang belum sesuai dengan indikator pencapaian yang diharapkan maka akan dilaksanakan penambahan pertemuan pembelajaran dimulai dari perencanaan sampai pelaksanaan dan refleksi.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan cara observasi, yaitu dengan mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan sesudah pembelajaran selesai yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Di samping itu juga menggunakan angket tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang diberikan setelah selesai pembelajaran.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket tanggapan siswa dan lembar observasi guna mengamati proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan oleh peneliti dan kolaborator untuk melakukan observasi secara langsung.

Tabel 2. Lembar Pengamatan Kemampuan memukul Siswa

No	Subjek	Hasil Kemampuan Memukul/Pukulan Ke										Jml	
		1		2		3		4		d st			
		B	S	B	S	B	S	B	S				
1	A										7	3	
2	B												
3	C												
4	D												
5	E												
dst													

Keterangan B: pukulan betul, apabila bola dipukul kena dan jatuh di dalam antara kedua garis salah

S: pukulan salah, apabila bola dipukul jatuh diluar garis salah.

Pengamatan Observasi dilakukan selama pelaksanaan bermain rounders. Pengamatan difokuskan pada kemampuan memukul bola, keaktifan, kesenangan, dan ketekunan dalam pembelajaran Rounders. Hasil observasi akan digunakan sebagai bahan refleksi, disaat dan akhir pembelajaran pada akhir setiap siklus juga diadakan evaluasi berupa tes unjuk kerja dan angket tanggapan siswa yang bertujuan untuk menggali pendapat siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Angket tanggapan siswa yang digunakan seperti pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 3. Contoh Angket Tanggapan Siswa terhadap Proses Pembelajaran

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah jenis permainan rounders menyenangkan?		
2.	Apakah berlari menuju base menyenangkan?		
3.	Apakah berlari melewati base menyenangkan?		
4.	Apakah membakar base menyenangkan?		
5.	Apakah mengetik lawan menyenangkan?		
6.	Apakah di tik menyenangkan?		
7.	Apakah suasana pembelajaran menyenangkan?		
8.	Apakah banyak kesempatan melakukan gerakan?		
9.	Apakah alat yang digunakan menyenangkan?		
10.	Apakah memukul bola yang digantung menyenangkan?		

Tabel di atas merupakan angket tanggapan siswa yang disiapkan untuk menggali pendapat siswa terhadap pembelajaran. Angket akan digunakan pada siklus pertama dan berikutnya. Selanjutnya sebagai pedoman observasi terhadap suasana pembelajaran mencakup keaktifan siswa, kesenangan siswa, dan ketekunan siswa dalam pembelajaran Rounders, di sisi lain digunakan pedoman observasi seperti pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 4. Instrumen Observasi Terhadap Suasana Pembelajaran Siswa untuk Peneliti dan Kolaborator

No	Subjek	Suasana Pembelajaran								
		Aktif			Semangat			Tekun		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	A									
2	B									
3	C									
4	D									
5	E									
dst										

Instrumen observasi guru dan kolaborator terhadap suasana pembelajaran keaktifan, kesenangan, dan ketekunan siswa dapat diterangkan sebagai berikut:

1. Keaktifan

- a. Keaktifan dianggap baik (B) apabila keaktifan siswa untuk bergerak tinggi.
- b. Keaktifan dianggap cukup (C) apabila keaktifan siswa untuk bergerak sedang.
- c. Keaktifan dianggap kurang (K) apabila keaktifan siswa untuk bergerak rendah.

2. Semangat

- a. Semangat dianggap baik (B) apabila kemauan untuk melakukan permainan tinggi.
- b. Semangat dianggap cukup (C) apabila kemauan untuk bermain sedang.
- c. Semangat dianggap kurang (K) apabila kemauan untuk bermain rendah.

3. Ketekunan

- a. Ketekunan dianggap baik (B) apabila memperhatikan permainan tinggi.
- b. Ketekunan dianggap cukup (C) apabila bermain sambil bergurau.
- c. Ketekunan dianggap kurang (K) apabila tidak memperhatikan jalannya permainan dan malas.

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis *deskriptif*. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti bersama kolaborator merefleksi hasil observasi terhadap hasil belajar siswa yang telah dilakukan. Data kualitatif dalam catatan lapangan diolah sehingga menjadi

lebih berarti. Teknik analisis data yang digunakan secara berurutan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Pengolahan data dalam penelitian ini meliputi kemampuan memukul, suasana pembelajaran dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran Rounders sesudah tindakan sehingga dapat mengambil kesimpulan sementara. Kesimpulan sementara digunakan sebagai dasar untuk menentukan perencanaan tindakan selanjutnya dan untuk menarik kesimpulan akhir.

F. Indikator Keberhasilan

Hasil dari penelitian bermain Rounders menggunakan bola gantung ini diharapkan, kemampuan memukul meningkat, keaktifan, semangat, ketekunan dan suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Siklus pertama atau kedua dianggap berhasil jika kemampuan memukul siswa kena dan jatuh di dalam lapangan permainan atau pukulan betul menggunakan bola gantung sudah lebih besar persentasenya dibanding dengan memukul dengan pelambung atau pitcher sesungguhnya

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Penelitian ini terfokus pada upaya untuk mengubah kondisi awal pada pembelajaran permainan Rounders kelas V semester 2 pada tahun pelajaran 2013/ 2014, diharapkan yang bisa memukul “Betul” mencapai 80% dari 14 siswa. Proses tindakan melalui bentuk kegiatan pembelajaran bermain Rounders menggunakan bola gantung.

Secara singkat dijelaskan bahwa tindakan dalam pembelajaran permainan Rounders, pelaksanaanya dilakukan dengan praktik yang disampaikan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Pembelajaran bermain Rounders awal dilaksanakan dengan permainan seperti Rounders sesungguhnya, hanya bentuk lapangan yang dimodifikasi dari segi lima beraturan menjadi segitiga sama sisi. Kemudian pada pertemuan pembelajaran selanjutnya siswa melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan bola gantung yang mengarah ke materi sebenarnya. Dengan pendekatan bermain menggunakan bola gantung, siswa secara otomatis akan mudah memukul dengan hasil pukulan betul. Guru melakukan koreksi dengan memberi pujian kepada siswa yang sudah mampu memukul dengan hasil pukulan betul.

Proses tindakan dilaksanakan dengan dua siklus, dengan setiap siklus dua kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan setiap hari Rabu sesuai jam kegiatan belajar mengajar, yang dilaksanakan pada tanggal 28 April, dan 7, 14 Mei tahun 2014. Pelaksanaan pembelajaran atau implementasi diamati dan

dicatat oleh kolaborator yang di gunakan sebagai dasar untuk evaluasi dan refleksi. Proses pengamatan dilakukan pada setiap pertemuan ketika pembelajaran sedang berlangsung.

1. Kondisi Awal

Kondisi awal kemampuan memukul bola pada 14 siswa kelas V tahun pelajaran 2013/ 2014 tersaji pada tabel berikut :

Tabel 5. Kondisi Awal Kemampuan Memukul

No	Subjek	Kemampuan Memukul																				Jml Kriteria	
		Pukulan Ke/ Hasil																					
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10			
B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S		
1	A		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
2	B		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
3	C		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
4	D		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
5	E		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
6	F		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
7	G		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
8	H		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
9	I		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
10	J		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
11	K		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
12	L		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
13	M		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
14	N		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10
15	Jumlah																					0	140
16	Persentase																					0	

Keterangan :B= pukulan betul, S= pukulan salah

Mengacu table di atas pada kemampuan memukul siswa masih belum bisa memukul karena pembelajaran Rounders hanya diajarkan pada kelas V semester kedua. Kondisi awal suasana pembelajaran Rounders pada tahun pelajaran sebelumnya, di SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen menunjukkan bahwa siswa siswi SD tersebut secara umum kurang menyukai pembelajaran permainan Rounders dan kemampuan memukulnya tidak baik. Kurang sukanya terhadap materi permainan Rounders disebabkan karena beberapa faktor antara lain adalah

: 1) bosan dengan pembelajaran yang diberikan, 2) melelahkan, 3) merasa sulit memukul bola yang dilambungkan oleh pelambung (pitcher), sedangkan tidak baiknya hasil pukulan karena: 1). sulitnya menentukan datangnya bola dari pelambung (pitcher), 2). Sulit menentukan saat yang tepat (timing) untuk memukul, 3). Tinggi rendahnya bola dari pelambung sering tidak sesuai dengan kriteria lambungan betul.

2. Hasil Pembelajaran Setelah Tindakan

Hasil penelitian ini akan diuraikan berdasarkan urutan siklus yaitu sebagai berikut:

a. Siklus I Pertemuan Pertama

Pada siklus I pertemuan pertama hasil penelitian akan diuraikan berdasarkan pada pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung yang melibatkan interaksi guru dan siswa dan pengamatan setelah proses pembelajaran selesai yang berupa hasil refleksi.

1) Pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung

Pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: pengamatan saat pendahuluan, pengamatan saat kegiatan inti, dan pengamatan kegiatan penutup, yang penjelasannya adalah sebagai berikut:

a) Pengamatan saat pendahuluan

Setelah sampai di lapangan siswa dibariskan menjadi dua bersap kemudian dilanjutkan dengan berdoa presensi kemudian memberikan apersepsi gambaran tentang permainan Rounders,

permainan Rounders sebenarnya sama seperti permainan Kasti atau Kipers, yaitu ada *unsure* lempar, tangkap, memukul bola dan lari.

Dilanjutkan melakukan pemanasan dengan melakukan stretching dari kepala sampai kaki (uraian dapat dilihat pada RPP).

b) Pengamatan saat kegiatan inti

Pengamatan dilanjutkan saat kegiatan inti yaitu bermain Rounders sederhana. Mereka terlihat sangat antusias dengan permainan ini, semua siswa ikut bermain. Mereka melakukan semua tugas dengan kemampuan yang dimiliki sesuai dengan instruksi dan pengarahan guru.

Semua siswa bermain dengan semangat. Mereka seperti mendapat mainan baru dan tantangan baru, kemudian saat guru akan menghentikan kegiatan ini, ada lima siswa berteriak: “ Waaah kok cepat selesai, sebentar lagi pak, saya belum dapat memukul”. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini disukai siswa, akan tetapi mereka juga banyak yang kecewa karena tidak bisa memukul dengan baik.



Gb.8. suasana pembelajaran siklus Pertama pertemuan Pertama

c) Pengamatan saat kegiatan penutup

Pada saat penenangan, siswa di bariskan dua bersap, dan diadakan penguatan terhadap materi pembelajaran. Terakhir dengan penugasan kepada siswa supaya belajar memukul bola di rumah, berdoa, dan siswa di suruh kembali ke sekolah.

Berikut ini hasil pengamatan tentang suasana pembelajaran permainan Rounders, ditampilkan dalam bentuk tabel 5 di bawah ini:

Table 6. suasana pembelajaran siklus kesatu pertemuan kesatu

	Suasana Pembelajaran								
	Aktif			Semangat			Tekun		
	B	C	K	B	C	K	B	C	K
Jml	9	3	2	8	4	2	8	4	2
(%)	64,28	21,42	14,28	65,22	57,14	14,28	65,22	57,14	14,28
N:23	100%			100%			100%		

Keterangan: B=baik, C= Cukup, K= Kurang.

Mengacu tabel 6 di atas dapat dikatakan bahwa dalam suasana proses pembelajaran Aktif 9 anak (64,28%) termasuk baik, 3 anak (21,42%) termasuk cukup, dan 2 anak (14,28%) termasuk kurang. Semangat 8 anak (65,22%) termasuk baik, 4 anak (57,14%) termasuk cukup, 2 anak (14,28%) termasuk kurang, Ketekunan 8 anak (65,22%) termasuk baik, 4 anak (57,14%) termasuk cukup, dan 2 anak (14,28%) termasuk kurang.

2) Pengamatan setelah proses kegiatan

Setelah kegiatan selesai, mereka terlihat senang dan tidak merasa lelah dan mereka saling mengatakan bahwa permainannya mengasyikkan tetapi pukulannya belum betul, karena bola yang dilambungkan arahnya tidak menentu dan sering sekali hasil lambungannya terlalu tinggi atau rendah atau kadang-kadang juga kebelakang badan bahkan tidak sampai ke pemukul. Mereka berharap supaya pelajarannya diulang kembali supaya bisa memukul dengan baik.

3) Refleksi

Peneliti dan kolaborator mengadakan evaluasi proses terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Memperhatikan kenyataan pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka pertemuan ini perlu dilanjutkan untuk meningkatkan hasil yang diharapkan. Rekomendasi yang di sepakati bahwa pelambung (pitcher) perlu dimodifikasi supaya siswa bisa meningkat kemampuan memukulnya. Alternatif pengganti pelambung adalah bola gantung.



Gb 9. Diskusi peneliti dan kolabor

Tabel 7. Hasil Observasi Peneliti Pada Siklus I Pertemuan Pertama

No	Subjek	Kemampuan Memukul																				Jml Kriteria	
		Pukulan Ke/ Hasil																					
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10			
B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S		
1	A		√		√		√		√		√		√		√		√		√			10	
2	B		√		√		√		√		√		√		√		√		√			10	
3	C	√		√		√			√		√		√		√			√		√	8	2	
4	D	√		√		√		√		√		√			√			√		√	9	1	
5	E		√		√		√		√		√		√		√		√		√			10	
6	F		√		√		√		√		√		√		√		√		√			10	
7	G		√		√		√		√		√		√		√		√		√			10	
8	H		√		√		√		√		√		√		√		√		√			10	
9	I		√		√		√		√		√		√		√		√		√			10	
10	J		√		√		√		√		√		√		√		√		√			10	
11	K		√		√		√		√		√		√		√		√		√			10	
12	L		√		√		√		√		√		√		√		√		√			10	
13	M		√		√		√		√		√		√		√		√		√			10	
14	N		√		√		√		√		√		√		√		√		√			10	
15	Jumlah																				2	12	
16	Persentase																				14,28	75,72	

Keterangan : B= pukulan betul, S= pukulan salah

b. Siklus I Pertemuan Kedua

Pada siklus I pertemuan kedua hasil penelitian akan diuraikan berdasarkan pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung dan pengamatan setelah proses pembelajaran selesai. Pada akhir pembelajaran diberikan angket tanggapan siswa.

1) Pengamatan saat proses kegiatan berlangsung

Pengamatan pada saat proses kegiatan berlangsung dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengamatan saat pendahuluan, pengamatan saat kegiatan inti, dan pengamatan kegiatan penutup yang penjelasannya sebagai berikut :

a) Pengamatan saat pendahuluan

Setelah bel masuk siswa dibariskan menjadi tiga bersap dan diajak ke Lapangan, setelah sampai di lapangan siswa dibariskan menjadi tiga bersap kemudian dilanjutkan dengan berdoa perseni

kemudian memberikan apersepsi gambaran tentang permainan Rounders, permainan Rounders sebenarnya sama seperti permainan Kasti atau Kipers, yaitu ada unsure lempar, tangkap, memukul bola dan lari.

Dilanjutkan melakukan pemanasan dengan permainan berburu rusa. Uraian pemanasan dapat dilihat pada lampiran RPP.

b) Pengamatan saat kegiatan inti

Pengamatan dilanjutkan saat kegiatan inti yaitu melakukan lempar tangkap bola terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan berlatih memukul bola yang digantung (lihat lampiran gambar 16). Setelah kelihatan siswa dapat memukul dengan baik, dilanjutkan dengan bermain Rounders. Mereka melakukan semua tugas tanpa ada yang mengeluh. Rasa senang dan semangat siswa tetap terus berlanjut. Pada kegiatan ini, siswa saling berebut untuk melakukan tugas yang berlainan. Siswa dengan semangat melakukan permainan tanpa kenal lelah. Pada saat pembelajaran diadakan evaluasi unjuk kerja terhadap permainan.

c) Pengamatan saat kegiatan penutup

Pada saat penenangan dengan jalan melingkar sambil bernyanyi lagu Benderaku berkibar, pada tepukan ke empat tangan mengepal dan lengan mengarah ke atas. Kegiatan penenangan

dapat dilihat pada lampiran gambar 18. Siswa dikumpulkan, dibariskan, dan diadakan koreksi terhadap proses pembelajaran. Terakhir dengan penugasan kepada siswa untuk belajar tentang peraturan Rounders yang ada pada buku Penjasorkes di Perpustakaan sekolah, berdoa, dan siswa dibubarkan menuju ke sekolah guna mengikuti pelajaran yang lain.



Gb 10. Suasana penenangan

Berikut ini hasil pengamatan tentang suasana kelas dan perkembangan memukul ditampilkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Observasi Peneliti Pada Siklus I Pertemuan Kedua

	Suasana Pembelajaran								
	Aktif			Semangat			Tekun		
	B	C	K	B	C	K	B	C	K
Jml	10	3	1	10	2	2	11	3	0
(%)	71,43	21,43	7,14	71,42	14,29	14,29	78,57	12,43	0
N:23	100%			100%			100%		

Keterangan: B=baik, C= Cukup, K= Kurang.

Mengacu pada tabel 7 di atas dapat dikatakan bahwa dalam suasana proses pembelajaran Aktif 10 anak (71,43%) termasuk baik, 3 anak (21,43%) termasuk cukup, dan 1 anak (7,14%) termasuk kurang. Semangat 10 anak (71,43%) termasuk baik, 2 anak (14,29%) termasuk cukup, 2 anak (14,29%) termasuk kurang, Ketekunan 11 anak (78,57%) termasuk baik, 3 anak (12,43%) termasuk cukup, dan 0 anak (0%) termasuk kurang. Sedangkan hasil kemampuan memukul dapat dilihat pada table berikut ini

Table 9. pengamatan hasil Pembelajaran siklus 1 pertemuan kedua

No	Subjek	Kemampuan Memukul																				Jml Kriteria pukulan	
		Pukulan Ke/ Hasil																					
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10			
B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S		
1	A		√		√	√			√	√		√	S	√		√		√	√		√	5	5
2	B	√			√		√		√	√		√		√			√			√		7	3
3	C	√		√		√			√	√		√		√		√		√		√		9	1
4	D	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		10	0
5	E		√		√	√		√			√	√	√	√		√		√			√	6	4
6	F		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	0	15
7	G		√	√			√		√		√	√		√		√		√		√		5	5
8	H		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	0	10
9	I		√		√		√	√		√		√		√		√			√	√		6	4
10	J		√		√		√		√		√		√		√	√		√		√		7	3
11	K		√		√		√		√		√		√	√		√		√		√		6	4
12	L		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	0	10
13	M		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	0	10
14	N		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	0	10
Jumlah																						9	5
Persentase																						64.43	35.57

Keterangan : B= pukulan betul, S= pukulan salah

Mengacu tabel 8 di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan memukul sebanyak 9 (64,43%) siswa meningkat , karena siswa tersebut dapat memukul dengan hasil pukulan betul, sedangkan yang 5 (35,53%) siswa belum meningkat karena belum berhasil memukul . Hal ini sudah mencapai tujuan siklus pertama kemampuan memukul meningkat secara signifikan karena dari 14 siswa yang sudah bisa memukul betul sebanyak

9 siswa, walaupun kadang-kadang diantara mereka pada saat memukul ada yang tidak kena.

2) Pengamatan setelah proses kegiatan

Setelah kegiatan selesai, mereka terlihat senang dan tidak merasa lelah dan mereka saling mengatakan bahwa pembelajarannya menyenangkan. Mereka sering mengulang gerak memukul serta mengamati alat penggantung bola dan ada yang berkata "berarti ujung peluru mainan pistol-pistolan saya bisa digunakan untuk bermain rounders d rumah ya Pak? Itu kalau ditembakkan ke dinding tembok kan bisa menempel".

3) Refleksi

Peneliti dan kolaborator mengadakan evaluasi dan diskusi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Memperhatikan kenyataan pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka pertemuan pada siklus pertama sebetulnya sudah cukup karena kemampuan memukul sudah meningkat terbukti dengan beberapa siswa pada waktu bermain sudah menghasilkan pukulan betul dan siswa terlihat senang saat bermain Rounders, tetapi pembelajaran juga perlu diulang lagi.



Gb. 11. Saat diskusi

c. Siklus II Pertemuan Pertama

Pada siklus II pertemuan pertama hasil penelitian akan diuraikan berdasarkan pada pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung yang melibatkan interaksi guru dan siswa dan pengamatan setelah proses pembelajaran selesai yang berupa hasil refleksi.

1) Pengamatan saat proses kegiatan berlangsung

Pengamatan pada saat proses kegiatan berlangsung dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengamatan saat pendahuluan, pengamatan saat kegiatan inti, dan pengamatan kegiatan penutup yang penjelasannya sebagai berikut :

a. Pengamatan saat pendahuluan

Setelah bel masuk siswa dibariskan menjadi tiga bersap dan diajak ke Lapangan, setelah sampai di lapangan siswa dibariskan menjadi tiga bersap kemudian dilanjutkan dengan berdoa persensi kemudian memberikan apersepsi gambaran tentang permainan Rounders sama dengan kehidupan sehari-hari seperti orang menebang pohon dengan Kampak, permainan Rounders sebenarnya sama seperti permainan Kasti atau Kipers, yaitu ada unsure lempar, tangkap, memukul bola dan lari. Suasana saat pendahuluan dapat ditunjukkan pada lampiran gambar 20.

Dilanjutkan melakukan pemanasan dengan permainan berburu binatang. Uraian pemanasan dapat dilihat pada RPP.



Gb 12. Saat pemanasan siklus II pertemuan kesatu

b. Pengamatan saat kegiatan inti

Pengamatan dilanjutkan saat kegiatan inti yaitu melakukan lempar tangkap bola terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan bermain Rounders dengan bola gantung. Mereka melakukan semua

tugas tanpa ada yang mengeluh. Rasa senang dan semangat siswa tetap terus berlanjut. Pada kegiatan ini, siswa saling berebut untuk melakukan tugas yang berlainan dan ingin segera menjadi pemukul. Siswa dengan semangat melakukan permainan tanpa kenal lelah.



Gb 13. Saat pembelajaran dengan bola gantung

c. Pengamatan saat kegiatan penutup

Pada saat penenangan dengan jalan melingkar sambil bernyanyi lagu Indonsia Tetap Merdeka, pada kata-kata Merdeka diucapkan dengan keras telapak tangan mengepal dan lengan mengarah ke atas. Siswa dikumpulkan, dibariskan, dan diadakan koreksi terhadap proses pembelajaran. Terakhir dengan penguatan materi pembelajaran, berdoa, dan siswa dibubarkan menuju ke sekolah guna mengikuti pelajaran yang lain.

Berikut ini hasil pengamatan tentang perkembangan suasana kelas dalam bentuk tabel 9 di bawah ini:

Tabel 10. Hasil Observasi Peneliti Pada Siklus II Pertemuan Kedua

	Suasana Pembelajaran								
	Aktif			Semangat			Tekun		
	B	C	K	B	C	K	B	C	K
Jml	13		1	13	1	0	14	0	0
(%)	92,86	0	7,14	92,86	7,14	0	100	0	0
N:14	100%			100%			100%		

Keterangan: B=baik, C= Cukup, K= Kurang.

Mengacu tabel 10. di atas dapat dikatakan bahwa dalam suasana proses pembelajaran Aktif 13 anak (92,86%) termasuk baik, 1 anak (7,14%) termasuk kurang. Semangat 13 anak (92,86%) termasuk baik, 1 anak (7,14%) termasuk cukup, Ketekunan 14 anak (100%) termasuk baik.

Table 11. pengamatan hasil Memukul Pembelajaran siklus II pertemuan ke satu

No	Subjek	Kemampuan Memukul																				Jml Kriteria			
		Pukulan Ke/ Hasil																							
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10					
B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S		
1	A		√			√	√			√	√		√		√			√	√			√		5	5
2	B	√				√	√		√		√		√		√			√			√			7	3
3	C	√			√		√			√	√		√		√		√		√		√			9	1
4	D	√			√			√			√		√		√		√		√		√			10	0
5	E		√			√	√		√		√		√		√		√		√			√		7	3
6	F	√				√	√		√			√	√		√		√		√	√		√		7	3
7	G	√			√			√		√		√	√		√		√		√		√			7	3
8	H		√			√		√	√		√		√		√		√		√		√			7	3
9	I		√			√		√	√		√		√		√		√			√	√			6	4
10	J		√			√	√		√		√		√			√	√		√		√			7	3
11	K	√			√			√	√			√	√		√		√		√		√			8	2
12	L		√			√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	10
13	M		√			√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	10
14	N		√			√	√		√		√		√		√		√		√	√		√		7	3
Jumlah																								12	2
Persentase																								85.71	14.29

Keterangan: B= pukulan betul, S= pukulan salah

Mengacu tabel 11 di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan memukul sebanyak 12 (85.71%) siswa meningkat, karena siswa tersebut dapat memukul dengan hasil pukulan betul, sedangkan yang 2 (14.29%) siswa meningkat karena hasil pukulanya betul dan lebih jauh jatuhnya bola, sedangkan 2 siswa belum bisa meningkat secara drastic karena kondisi fisiknya yang kurus dan pendek. Hal ini sudah mencapai tujuan siklus pertama pada kemampuan memukul.

Diakhir pembelajaran siswa juga diberi angket tanggapan siswa untuk diisi.

Tabel 12. Hasil Angket Tanggapan Siswa Siklus II Pertemuan Pertama terhadap Proses Pembelajaran

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah permainan rounders menyenangkan?	14	0
2.	Apakah berlari menuju base menyenangkan?	14	0
3.	Apakah berlari melewati base menyenangkan?	12	2
4.	Apakah membakar base menyenangkan?	8	6
5.	Apakah menetik lawan menyenangkan?	10	4
6.	Apakah di tik menyenangkan?	14	0
7.	Apakah cara memukul pada rounders menyenangkan?	14	0
8.	Apakah banyak kesempatan memukul?	14	0
9.	Apakah alat yang digunakan menyenangkan?	10	4
10.	Apakah memukul bola yang digantung menyenangkan?	14	0

Berdasarkan tabel 12 di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: siswa yang menyatakan senang dengan permainan Rounders 14 (100%), yang menyatakan lari menuju base menyenangkan 14 siswa (100%), yang menyatakan lari melewati base menyenangkan 12 siswa (85,71%), yang menyatakan saat membakar base menyenangkan 8 siswa (57,14%), yang menyatakan menetik lawan menyenangkan 10

siswa (71,42%), yang menyatakan ditik menyenangkan 14 siswa (100%), yang menyatakan caranya memukul bola menyenangkan 14 siswa (100%), yang menyatakan kesempatan memukulnya banyak 10 siswa (71,41%), yang menyatakan alat bermainnya menyenangkan 14 siswa (100%), dan yang menyatakan memukul bola gantung menyenangkan 14 siswa (100%).

2. Pengamatan setelah proses kegiatan

Setelah kegiatan selesai, mereka terlihat senang dan tidak merasa lelah dan mereka saling mengatakan bahwa pembelajarannya menyenangkan. Mereka sering mengulang gerak memukul dan mengamati serta memainkan alat penggantung bola.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Modifikasi pembelajaran dalam bermain Rounders perlu dikembangkan, dalam merencanakan pembelajaran dengan memperhatikan materi pelajaran, karakteristik siswa, cuaca, dan sarana prasarana yang tersedia. Disamping itu, materi pembelajaran pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan yang terdapat dalam kurikulum dirancang dan dilaksanakan dengan tetap mengacu pada kebutuhan siswa baik fisik maupun mental.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan memukul siswa pada pembelajaran permainan Rounders dengan bola gantung meningkat. Peningkatan tersebut diantaranya :

1. Pembelajaran permainan Rounders dengan menggunakan bola gantung sudah mampu meningkatkan suasana pembelajaran yang meliputi keaktifan,

semangat dan ketekunan siswa selama pembelajaran. Melalui bermain dengan bola gantung siswa diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran Rounders menjadi bermakna.

2. Pembelajaran permainan Rounders dengan menggunakan bola gantung meningkat. Terbukti dengan bola gantung perkenaan memukul siswa lebih banyak dan pukulannya betul sehingga suasana pembelajaran begitu hidup dan menyenangkan.
3. Pengertian siklus dalam penelitian ini adalah satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula, jadi satu siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi (suharsimi arikunto, 2008:20). Tindakan pembelajaran melalui pendekatan bermain dengan menggunakan bola gantung, telah dapat meningkatkan pembelajaran permainan Rounders gerak, terbukti bahwa kenyataannya dalam 3 kali tatap muka proses pembelajaran di kedua siklus, sudah dapat meningkatkan kemampuan memukul pada permainan Rounders siswa kelas V SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen. Peningkatan tersebut meliputi suasana pembelajaran dan peningkatan kemampuan memukul siswa. Peningkatan yang signifikan tersebut, terjadi karena adanya perlakuan atau tindakan yang terjadi dalam dua siklus dengan keseluruhan tiga kali proses pembelajaran, yaitu siklus I pertemuan pertama rangkaian tindakan untuk bermain Rounders dan siklus I

pertemuan kedua dan siklus II pertemuan pertama untuk meningkatkan kemampuan memukul dan memantapkan pembelajaran Rounders.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Peneliti tidak menganalisis kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan kondisi kesehatan setiap siswa secara mendalam.
2. Peneliti tidak melaksanakan penilaian unjuk kerja menggunakan angka, karena penilaian kemampuan bermain Rounders tidak dilihat hanya dari segi kemampuan memukulnya saja.
3. Pengetikan, gambar, dan table yang kurang sesuai dengan criteria penulisan Tugas Akhir Skripsi.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tindakan dengan bermain menggunakan bola gantung yang dilakukan dalam 2 siklus dengan keseluruhan 3 kali pertemuan, ternyata mampu meningkatkan kemampuan memukul bola siswa kelas V pada permainan Rounders di SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen. Peningkatan tersebut meliputi: suasana pembelajaran dan kemampuan memukul siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang dibandingkan dengan kolaborator pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus I meningkatkan suasana pembelajaran dan kemampuan memukul dan pada siklus II dapat meningkatkan suasana pembelajaran dan kemampuan memukul dalam bermain Rounders. Suasana pembelajaran disini meliputi keaktifan, semangat dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan Rounders.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bermain Rounders dengan menggunakan bola gantung dapat meningkatkan kemampuan memukul bola siswa kelas V SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2013/2014. Dengan melihat fakta tersebut, maka guru pendidikan jasmani perlu meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan bola gantung sebagai pengganti

pelambung pada permainan Rounders agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan memuaskan.

C. Saran-saran

Setelah penelitian, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu :

1. Bagi sekolah

Perlu penyediaan fasilitas disesuaikan dengan metode yang akan digunakan untuk pengajaran pendidikan jasmani.

2. Bagi guru

Guru-guru pendidikan jasmani sebaiknya dapat menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan bola gantung pada untuk mengatasi kebosanan dan rasa takut siswa siswa pada materi-materi tertentu.

3. Bagi siswa

Siswa hendaknya membiasakan diri untuk belajar sambil bermain yang mengarah ke materi pembelajaran, sehingga akan terbiasa dan hasil pembelajaran yang diperoleh akan meningkat.

4. Bagi peneliti lain

Melakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan faktor atau pendekatan lain sehingga dapat diketahui pengaruh dari tindakan yang dilakukan

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mahendra. (2008). *Permainan Anak dan Aktifitas Ritmik*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Ahmad Djauzak. (1995/1996). *Metodik Pengajaran Penjaskes di SD*. Jakarta : Depdikbud
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Djamaroh Zain (1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Banjar Masin. Rineka Cipta
- Fauzia Aswin. (1996). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Depdikbud.
- George Sullivan. (1986). *Teknik Bermain Baseball*. CV Plour Jaya: Bandung
- Herman Subarjah. (2008). *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Kuwardoyo dkk. (1995). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Semarang : Aneka Ilmu.
- Kuswardoyo dkk. (1989). *Pendidikan Jasmani dengan pendekatan CBSA*. Semarang : Aneka Ilmu.
- Nasir Rosyidi dkk. (1984). *Pedoman Permainan*. Solo : Tiga Serangkai.
- Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY.
- Rusli Lutan. (1999). *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud.
- Sardes Silaban. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Memukul Bola Kasti Dengan Menggunakan Media Bola Gantung Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 108151 Bah Perak Kecamatan Bangun Purba Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013*.
- Siti Rochfanjani (2010) Pengaruh Penggunaan Pemukul Tonnis Dalam Pembelajaran Permainan Kipers Terhadap Hasil Pukulan Siswa Kelas V Di SD Negeri 4 Pejagoan Kebumen
- Siti Safariatun.(2008). *Azas dan Falsafah Pendidikan Penjas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Slamet Sastradi dkk. (1984). *Rangkuman Olahraga dan Kesehatan*. Solo : Seti – Aji.

- Slameto. (1991). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedjana. (2004). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Falah Production.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suwarsih Madya. (1994). *Seri Metodologi Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Toto Subroto. (2008). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- W.J.S Poerwadarminta. (1984). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kulumba No 1 Yogyakarta, Telp. (0274) 813092 pos 255

Nomor : 362 /UN.34.16/PP/2014 24 April 2014
Lamp : 1 Lks
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan izin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Muhammad Sumaryadi
NIM : 12604227066
Jurusan : PQR
Prodi : S1 PGSD Penjaskes
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : April s.d. Mei 2014
Tempat/obyek : SD Negeri Tunjungseto, Kec. Sempur, Kab. Kebumen/siswa
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Memukul Bola Pada Pemahaman *Rounders* Siswa Kelas V SD Negeri 2 Tunjungseto Tahun Pelajaran 2013/2014 Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Bola Gantung.

Demikian surat izin penelitian ini dibuat agar yang berkenyangan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dekan
Drs. Rumpi Agus Sudarmo, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 00

Tersusun :

1. Kepala Sekolah SD Negeri Tunjungseto
2. Kapred. S1 PGSD Penjaskes
3. Pembimbing I AS
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Kepala UPT Disdikpora Kecamatan Sempor
Kabupaten Kebumen



PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
UPTD PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
KECAMATAN SEMPOR

Aamat: Dukuh Pelunjunan, Tunjungseto Sempor

Nomor : 865 / 198 / 2014
Tanggal : 25 April 2014
Hal : Ijin Penelitian
Lampiran : -

Kepada
Yth. Dekan FIK UNY
Di Tempat

Dengan hormat

Menanggapi dan mencukupi surat permohonan saudara Nomor: tanggal
5 Maret 2014 perihal permohonan ijin penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir
skripsi, dengan ini memberikan ijin Penelitian kepada:

Nama : Muhamad Sumaryadi
NIM : 12604227060
Jurusan : POR
Program studi : S1 PGSD Penjas
Tempat/Obyek : SD Negeri 2 Tunjungseto
Waktu pelaksanaan : bulan April dan Mei 2014
Ketentuan : a. tidak mengganggu I'BM
b. menjaga lingkungan tetap kondusif

demikian atas kerjasama dan perhatiannya disampaikan terima kasih.



Tembusan kepada

1. Kepala SD Negeri 2 Tunjungseto
2. Kepala Dinas DIKPORA kab Kebumen

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Kepala SDN 2 Tunjungseto UPT Disdikpora
Kecamatan Sempor



PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
UPTD DIKPORA KECAMATAN SEMPOR
SD NEGERI 2 TUNJUNGSETO
Alamat: Dukuh Petunjungan, Tunjungseto Sempor

SURAT IJIN PENELITIAN
No : 4262 / 35 / 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Anjar Siswati, S.Pd.SD.
NIP : 19660906 198903 2 009
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor

Dengan ini memberikan ijin kepada:

Nama : Muhamad Sumaryadi
NTM : 12604227060
Mahasiswa : Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk melakukan pengambilan data pada bulan April sampai dengan Mei 2014 terhadap siswa Kelas V SD Negeri 2 Tunjungseto. Dengan judul Penelitian " Upaya Meningkatkan Kemampuan Memukul Permainan Rounders Kelas V SD Negeri 2 Tunjungseto Tahun Pelajaran 2013/2014 Kecamatan Sempor melalui Media Bola Gantung".

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sempor, 26 April 2014
Kepala

Sri Anjar Siswati, S.Pd.SD.
NIP: 19660906 198903 2 009

Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala SDN 2 UPT
Disdikpora Kecamatan Sempor



PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
UPTD DIKPORA KECAMATAN SEMPOR
SD NEGERI 2 TUNJUNGSETO
Alamat: Dukuh Petanjungan, Tunjungseto Sempor

SURAT KETERANGANAN
No : 4282/47 / 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Anjar Siswati, S.Pd.SD.
NIP : 19660906 198903 2 009
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SD Negeri 2 Tunjungseto Kecamatan Sempor

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Muhamad Sumaryadi
NIM : 12604227060
Mahasiswa : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian tindakan kelas untuk tugas akhir skripsi pada bulan April dan Mei 2014 di SD Negeri 2 Tunjungseto kecamatan Sempor.

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sempor, 25 Mei 2014
Kepala

Sri Anjar Siswati, S.Pd.SD.
NIP: 19660906 198903 2 009

Lampiran 5.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN 2 Tunjungseto

Bidang studi : Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan

Kelas : V

Semester/ tahun : II / 2013/2014

Standar Kompetensi : 6. Mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		

6.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai-nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.	Permainan sepak bola	6.1 Melakukan latihan menendang bola berpasangan -Menendang bola dengansisi kaki bagian dalam -Menendang dengan ujung sisi kaki bagian luar -Menendang bola dengan kura-kura kaki 6.2 Melakukan latihan mengontrol	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menendang bola • Cara menghentikan bola • Menggiring bola • Kombinasi gerakan menghentikan dan menggiring bola • Melakukan heading • Melakukan lemparan ke dalam • Melakukan tembakan bola ke mistar gawang • Bermain sepak bola dengan peraturan yang dimodifikasi 	Test praktik Test perorangan Test demonstrasi	Test lesan Test praktik Test ketrampilan	Praktik-kan tendangan bola dan lakukan menggiring bola maupun menembak bola	10x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Penjas-kes kls. 5 • Diktat permainan bola besar • Lapangan • Pluit
---	----------------------	--	---	---	--	---	--------------------	--

	Permainan rounders	bola dan menghentikan bola secara berpasangan -Menghentikan bola dengan telapak kaki - Menghentikan bola dengan sisi kaki bagian dalam - Menghentikan bola dengan paha,dada, perut, kepala 6.3 Melakukan latihan menggiring bola dan						6 x 35	• Buku Penjaske s kls. 5
--	-----------------------	--	--	--	--	--	--	--------	--------------------------------

6.2 Mempratikkan variasi teknik dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, sertanilai kerjasama, sportifitas dan kerjasama		menendang bola kearah gawang 6.1 Mengerti posisi pemain rounders 6.2 Melakukan latihan melempar bola dan menangkap bola 6.3 Melakukan latihan menghindarkan sentuhan bola 6.4 Melakukan latihan strategi regu pemukul	<ul style="list-style-type: none"> • Cara memegang pemukul • Melakukan gerakan memukul • Gerakan dasar pukulan • Melakukan lempar dantangkap bola • Cara melakukan lemparan pitchetr • Gerakan sliding • Bermain Rounders 	Test praktik Test ketrampilan	Test Praktik Test Pengamatan	Praktik menangkap dan melempar bola Praktik memukul bola	menit	<ul style="list-style-type: none"> • Diktat dasr-dasar permainan
--	--	---	--	----------------------------------	---------------------------------	---	-------	---

6.3 Mempraktikan variasi teknik dasar atletik yang dimodifikasi serta nilai semangat, sportifitas, kerja sama, percaya diri dan	Atletik	6.5 Melakukan latihan mematikan regu pemukul					4 x 35 menit	
		6.6 Melakukan melambungkan bola bagi pitcher						
		6.7 Melakukan latihan hak memukul bagi pemukul	• Melakukan gerakan dasar lompat jauh dengan hitungan	Test praktik	Test Praktik	Praktik lompat jauh		
		6.8 Melakukan pukul strike	• Melakukan gerakan lompat jauh dengan awalan dan hitungan	Test perorangan	Test pengamatan			
		6.1 Melakukan lompat jauh gaya -Gaya jongkok -Gaya berjalan di udara	• Melakukan gerakan lompat jauh dengan awalan, tolakan, melayang dan mendarat tanpa alat	Test pengamatan				

kejujuran.		<p>-Gaya menggantung</p> <p>6.2 Melakukan tahap-tahap lompat jauh gaya jongkok</p> <p>-Tahap awalan</p> <p>-Tahap tolakan</p> <p>6.3 Melakukan latihan lompatan dan pendaratan</p> <p>6.4 Melakukan lompatan ke atas</p> <p>6.5 Melakukan lompatan dengan awalan</p>	<p>• Melakukan lompat jauh dari awalan, tolakan, melayang dan mendarat dengan alat sederhana</p>					
------------	--	--	--	--	--	--	--	--

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)
Kerja sama (*Cooperation*)
Toleransi (*Tolerance*)
Percaya diri (*Confidence*)
Keberanian (*Bravery*)

**Mengetahui,
Kepala SD N 2 Tunjungseto**

**Sri Anjar Siswati, S.Pd.SD.
NIP. 19690906 198908 2 009**

**Sempor, 2 Juni 2013.
Guru Mapel PJOK**

**Muhamad Sumaryadi
NIP. 19631209 198405 1 005**

Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama dan kedua

Siklus I pertemuan 1 dan 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 2 Tunjungseto

Mata Pelajaran : PENJASKES

Kelas/ Semester : V (lima) / 2

Hari/tanggal : Rabu, 23,30 – 4 – 2014

Waktu : 2 X (2X35 Menit)

Pertemuan : 2 X pertemuan

Standart Kompetensi : 6. Mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar : 6.2 Mempratikkan variasi teknik dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama, sportifitas dan kerjasama.

A. Materi Pokok

Rounders

B. Indicator

1. Lempar tangkap bola datar
2. Lempar tangkap bola tinggi
3. Melambungkan bola

4. Memukul bola
5. Peraturan Rounders sederhana
6. Bermain rounders

C. Tujuan Pembelajaran

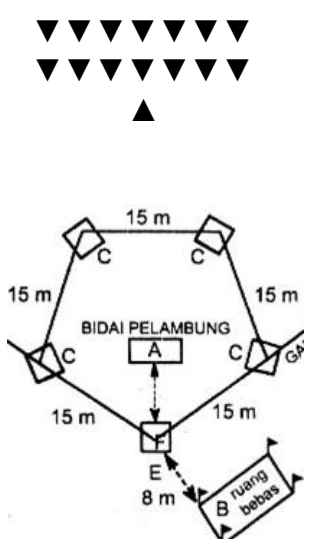
Siswa mampu melakukan:

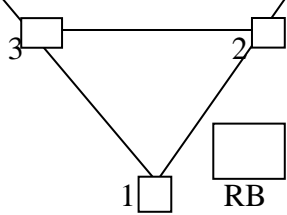

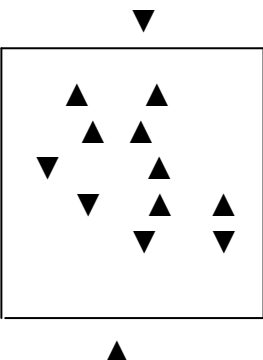
1. Lempar tangkap bola datar
2. Lempar tangkap bola tinggi
3. Melambungkan bola
4. Memukul bola
5. Bermain Rounders
6. Mengetahui peraturan Rounders yang sederhana

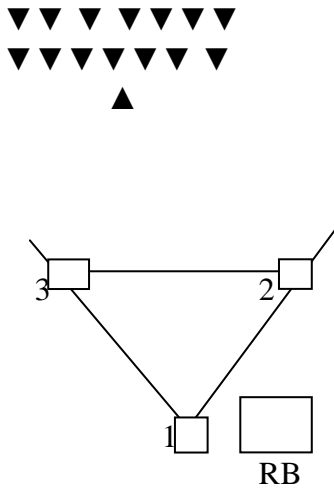

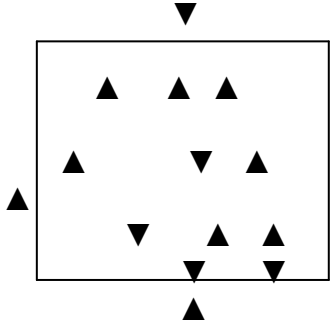
D. Metode

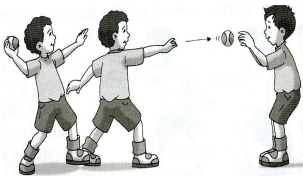

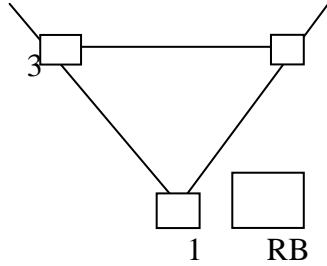
1. Informasi
2. Peragaan
3. Penugasan
4. Bermain
5. Tanya jawab

E. Proses kegiatan Belajar Mengajar

No	Uraian	Gambar	k e t
1.	<p>Siklus I Pertemuan Pertama</p> <p>Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa dibariskan tiga bersap b. Berhitung untung persensi dan berdo'a c. Menyampaikan materi pembelajaran dengan bertanya kepada siswa” apakah kalian pernah bermain Rounders? Oleh karena itu nanti kita akan bermain Rounders menggunakan lapangan modifikasi segitiga”. 	 <p>gambar lapangan rounders</p>	

	<p>d. Kemudian memperlihatkan gambar bentuk lapangan Rounders dan gambar lapangan modifikasi segi tiga dan anak memukul bola</p>	 <p>gambar lapangan rouders</p> 
	<p>e. Pemanasan dengan bermain bermain berburu rusa, caranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa dibagi menjadi dua kelompok dalam lapangan 2X(6X6) meter - Kelompok yang pertama dengan menjadi binatang berada dalam lapangan sedangkan yang 4 anak menjadi pemburu berada diluar lapangan dengan memegang bola tonis, setelah ada aba-aba peluit dari guru maka pemburu berusaha menembakkan bolanya ke buruannya untuk menembak kakinya dari luar lapangan, pada saat akan menembak tidak harus langsung menembak, tetapi bola boleh dilemparkan kepada pemburu yang lain, binatang yang di dalam lapangan berusaha menghindari dari tembakan tetapi harus di dalam lapangan, apabila ada tertembak atau yang menghindari keluar lapangan maka dia harus menjadi pemburu, apabila ada yang tertembak maka dia menjadi pemburu, 	

	<p>begitu sterusnya sampai binatang buruan habis.</p>		
	<p>B. Siklus I Pertemuan Kedua</p> <p>1. Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa dibariskan tiga bersap Berhitung untung persensi dan berdo'a Menyampaikan materi pembelajaran dengan bertanya kepda siswa" apakah kalian sudah belajar memukul dan lempar tangkap bola di rumah? Masihkah ingat bentuk lapangan rounders? Oleh karena itu nanti kita akan belajar memukul bola gantung dan bermain Rounders menggunakan bola gantung dengan lapangan modivikasi segitiga" Kemudian memperlihatkan gambar bentuk lapangan Rounders modivikasi segitiga dan anak akan memukul bola. Pemanasan dengan bermain bermain berburu rusa, caranya: <ul style="list-style-type: none"> Siswa dibagi menjadi dua kelompok dalam lapangan 2X(6X6) meter <p>Kelompok yang pertama dengan menjadi binatang berada dalam lapangan sedangkan yang 4 anak menjadi pemburu berada diluar lapangan dengan memegang bola tonis, setelah ada aba-aba peluit dari guru maka pemburu berusaha menembakkan bolanya ke buruannya untuk menembak kakinya dari luar lapangan, pada saat akan menembak tidak harus langsung menembak, tetapi bola boleh dilemparkan kepada pemburu yang lain, binatang yang di dalam lapangan berusaha menghindar dari tembakan tetapi harus di dalam lapangan, apabila ada tertembak atau yang</p> 	 <p>Gambar lapangan rounders modivikasi</p>  	

	<p>menghindar keluar lapangan maka dia harus menjadi pemburu, apabila ada yang tertembak maka dia menjadi pemburu, begitu seterusnya sampai binatang buruan habis.</p> <p>2. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa mencari memilih pasangan untuk latihan lempar tangkap bola Siswa melakukan latihan lempar tangkap bola sampai masing-masing melakukan 5 kali Siswa melakukan latihan memukul bola gantung sebanyak 3 kali, caranya: <ul style="list-style-type: none"> Satu anak menjadi pemukul Satu anak menjadi penjaga Yang lain menjadi pengambil bola Peraturanya, setelah memukul 3 kali siswa tersebut menjadi pengambil bola, setelah menjadi penjaga belakang maka menjadi pemukul, begitu seterusnya sampai semua anak melakukan menjadi semua petugas (pemukul, jaga belakang dan mengambil bola). Setelah memukul maka dia seolah-olah lari ke base 1. Masing masing siswa setiap kali latihan memukul tiga kali pukulan Bermain rounders dengan bola gantung menggunakan lapangan modifikasi segitiga dengan sisi 10X10meter dengan jumlah pemain 7 Vs 7 Peraturannya apabila terjadi empat kali mati atau satu kali tangkap bola maka terjadi pergantian partai 	   <p>Gambar lapangan rounders modifikasi</p>

3	<p>Kegiatan Akhir 10 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa membuat formasi melingkar untuk melakukan pendinginan dan menyanyi lagu Berderaku Berkibar sambil bertepuk tangan dan setelah tepukan ke empat maka berganti dengan mengepal dan lengan diangkat keatas sambil berjalan melingkar . Dibariskan 3 bersap Melakukan penguatan materi pembelajaran dengan memberikan penjelasan tentang rounders, memberi tugas supaya siswa lebih rajin belajar memukul dan lempar tangkap bola dirumah supaya bermain rondesnya lebih baik lagi. Berdoa Siswa dibubarkan dan kembali ke kelas untuk mengikuti pelajaran selanjutnya 	 <p>The illustration shows two parts. The top part depicts a group of children in a circle, some holding hands and others with arms raised, following a circular path indicated by blue arrows. The bottom part is a diagram of a rounders field, showing a triangular arrangement of black triangles representing bases, with a single black triangle at the bottom center representing the pitcher's mound.</p>
---	---	---

F. Alat dan Sumber Pembelajaran

Alat:

1. Peluit
2. Bola Tonis
3. Bola karet (Kasti)
4. Kayu pemukul
5. Rafia
6. Kesed
7. Bendera kecil

Sumber:

1. Buku Penjasorkes Klas 5 oleh Juara dkk hal 4.8 pnerbit Pusat Perbukuan DEPDIKNAS
2. Buku Penjasorkes Klas 5 oleh Suyatno dkk hal 3-7, pnerbit Pusat Perbukuan DEPDIKNAS

G. Evaluasi

- Tes Ketrampilan

INSTRUMEN PENILAIAN

Rubrik penilaian :

Unjuk kerja bermain Rounders

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4
1	Lempar tangkap bola				
2	Memukul bola				
3	Melambungkan bola				
4	Bermain Rounders				
5	Tangkap bola				
	Skor maksimal 20				

- Nilai 4 jika siswa melakukan gerakan dengan sangat baik
- Nilai 3 jika siswa melakukan gerakan dengan baik
- Nilai 2 jika siswa melakukan gerakan dengan cukup
- Nilai 1 jika siswa melakukan gerakan kurang baik

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah} \times 100}{20}$$

- Tes Sikap Perilaku dalam pembelajaran Rounders

No	Perilaku yang diharapkan	B	A
1	Keaktifan		
2	Semangat		
3	Ketekunan		
	Jumlah skor maksimal 6		

Nilai A jika bersikap dan menunjukkan perubahan

Nilai B jika bersikap tapi belum menunjukkan perubahan

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{6}$$

Mengetahui
Kepala
SD Negeri 2 Tunjungseto

Tunjungseto, 21 – 4 – 2014
Peneliti

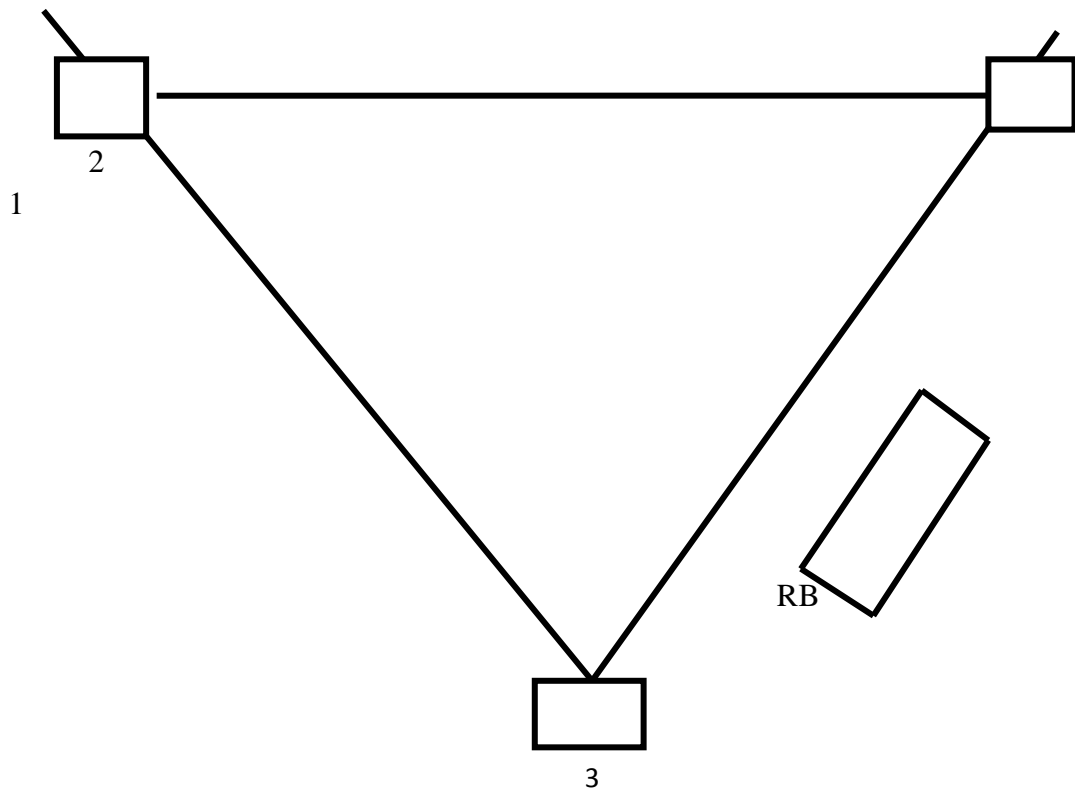
SRI ANJAR SISWATI, S.Pd,SD.
NIP: 19660906 198903 2 009

MUHAMAD SUMARYADI
NIM: 12604227060



Gambar lapangan rounders yang benar

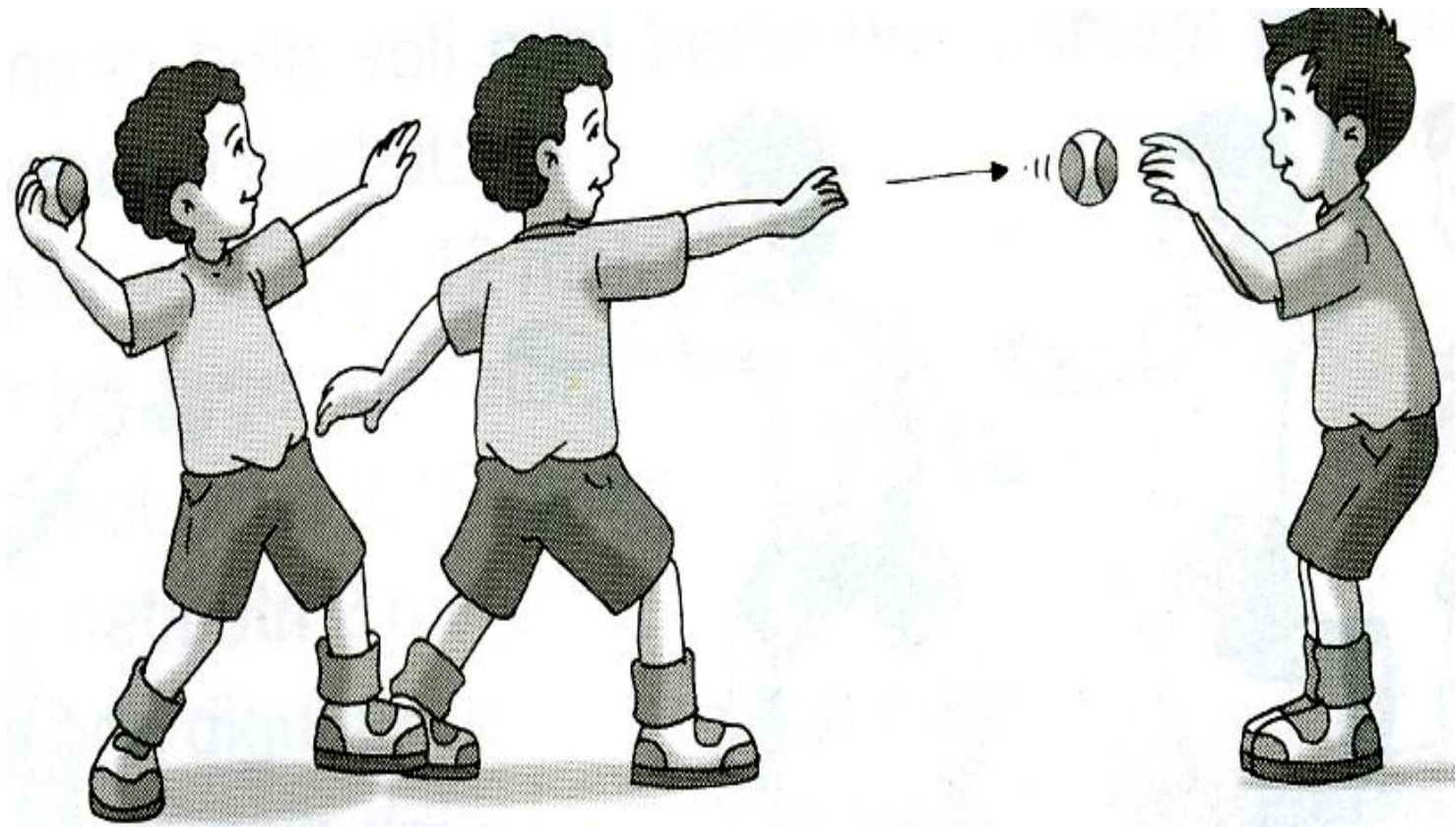
Lampiran 8. Media pembelajaran



Gambar lapangan rouders modivikasi

Ket gambar: 1. Base kesatu
2. Base kedua
3. Base ketiga (home base)
RB= ruang bebas

Lampiran 9. Media pembelajaran



Media pembelajaran

Lampiran 10. Media Pembelajaran



Gambar siswa akan memukul

SIKLUS II PERTEMUAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 2 Tunjungseto

Mata Pelajaran : PENJASKES

Kelas/ Semester : V (lima) / 2

Hari/tanggal : Rabu, 7,14 – 5 – 2014

Waktu : 2 X (2X35 Menit)

Pertemuan : 2 X pertemuan

Standart Kompetensi : 6. Mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar : 6.2 Mempratikkan variasi teknik dasar ke dalam modivikasi permainan bola kecil, Serta nilai kerjasama, sportifitas dan kerjasama

A. Materi Pokok

Rounders

B. Indicator

1. Lempar tangkap bola datar
2. Lempar tangkap bola tinggi
3. Melambungkan bola
4. Memukul bola
5. Peraturan Rounders sederhana
6. Bermain rounders

C. Tujuan Pembelajaran


Siswa mampu melakukan:

1. Lempar tangkap bola datar
2. Lempar tangkap bola tinggi
3. Melambungkan bola
4. Memukul bola
5. Bermain Rounders
6. Mengetahui peraturan Rounders yang sederhana

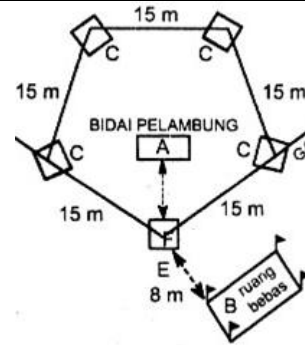
D. Metode

1. Informasi
2. Peragaan
3. Penugasan
4. Bermain
5. Tanya jawab

E. Proses kegiatan Belajar Mengajar

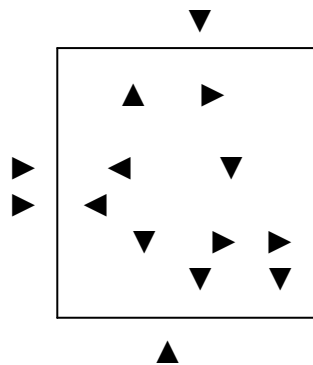
No	Uraian	Gambar	Ket
1.	<p>Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none">a. Siswa dibariskan dua bersapb. Berhitung untung persensi dan berdo'ac. Menyampaikan materi pembelajaran dengan bertanya kepada siswa” apakah kalian sudah mengerjakan tugas pelajaran kemarin? Apa tugas minggu kemarin? Kalau sudah berarti pelajaran sekarang harus lebih baik. Karena tugas latihan memukul dan lempar tangkap bola sudah dilakukan.	 <p>The diagram shows a teacher (Guru) standing in front of a class of students. The teacher is holding a bat and is positioned in the center. Above the teacher, there are two rows of downward-pointing triangles representing students, with the word 'Guru' written below them. Below the teacher, there is a small illustration of a boy holding a bat, ready to play.</p>	


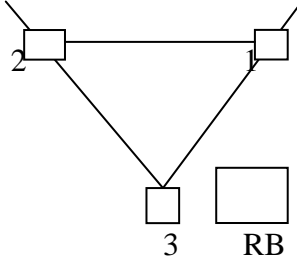

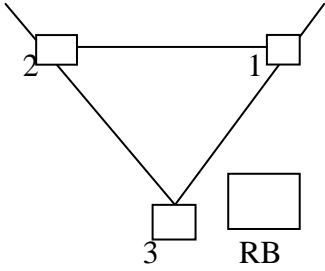
- d. Kemudian memperlihatkan gambar bentuk lapangan Rounders yang sebenarnya.




Gambar lapangan rounders yang sesungguhnya

- e. Pemanasan dengan bermain bermain berburu rusa, caranya:
- Siswa dibagi menjadi dua kelompok dalam lapangan 2X(6X6) meter
 - Kelompok yang pertama dengan menjadi binatang berada dalam lapangan sedangkan yang 4 anak menjadi pemburu berada diluar lapangan dengan memegang bola tonis, setelah ada aba-aba peluit dari guru maka pemburu berusaha menembakkan bolanya ke buruannya untuk menembak kakinya dari luar lapangan, pada saat akan menembak tidak harus langsung menembak, tetapi bola boleh dilemparkan kepada pemburu yang lain, binatang yang di dalam lapangan berusaha menghindari dari tembakan tetapi harus di dalam lapangan, apabila ada tertembak atau yang menghindari keluar lapangan maka dia harus menjadi



	<p>pemburu, apabila ada yang tertembak maka dia menjadi pemburu, begitu seterusnya sampai binatang buruan habis.</p>		
2.	<p>Kegiatan Inti 45 menit</p> <p>A. Pertemuan ke 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi dua kelompok untuk latihan memukul bola gantung 2. Siswa melakukan latihan memukul bola sampai masing-masing melakukan tiga kali 3. Siswa dibariskan menjadi dua bersap dan posisi selang-seling putra putri kemudian berhitung untuk mengetahui urutan bermainnya 4. Bermain rounders dengan lapangan modifikasi segitiga dengan sisi 10X10meter dengan jumlah pemain 7 Vs 7 5. Peraturannya apabila terjadi empat kali mati atau satu kali tangkap bola maka terjadi pergantian partai <p>B. Pertemuan ke 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi dua kelompok untuk latihan memukul bola gantung 2. Siswa melakukan latihan memukul bola masing-masing melakukan 3 kali 3. Siswa dibariskan menjadi dua bersap dan posisi selang-seling putra putri kemudian berhitung untuk mengetahui urutan bermainnya 4. Bermain rounders dengan lapangan modifikasi segitiga dengan sisi 10X10meter dengan jumlah pemain 7 Vs 7 5. Peraturannya apabila terjadi empat kali mati atau satu kali 	  <p>Gambar lapangan rounders modifikasi</p>   <p>Gambar lapangan</p>	

	tangkap bola maka terjadi pergantian partai	rounders modifikasi	
3.	Kegiatan Akhir 10 menit <ol style="list-style-type: none"> Siswa membuat formasi melingkar untuk melakukan pendinginan dan menyanyi lagu Indonesia sudah merdeka sambil bertepuk tangan dan pada kata-kata merdeka maka berganti dengan mengepal dan lengan diangkat keatas sambil berjalan melingkar . Dibariskan 2 bersap dan berhitung untuk persensi Melakukan penguatan dengan memberikan penjelasan tentang rounders, memberi tugas supaya siswa giat berlatih dirumah Berdoa Siswa dibubarkan dan kembali ke kelas untuk mengikuti pelajaran selanjutnya 		

F. Alat dan Sumber Pembelajaran

Alat:

1. Peluit
2. Bola Tonis
3. Kayu pemukul
4. Rafia
5. Kesed

Sumber:

1. Buku Penjasorkes Klas 5 oleh Juara dkk hal 4.8 pnerbit Pusat Pebukuan DEPDIKNAS
2. Buku Penjasorkes Klas 5 oleh Suyatno dkk hal 3-7, pnerbit Pusat Pebukuan DEPDIKNAS

G. Evaluasi

- Tes Ketrampilan

INSTRUMEN PENILAIAN

Rubrik penilaian :

Unjuk kerja keseimbangan

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4
1	Lempar tangkap bola				
2	Lempar memukul bola				
3	Melambungkan bola				
4	Bermain Rounders				
5	Tangkap bola				
	Skor maksimal 20				

- A. Nilai 4 jika siswa melakukan gerakan dengan sangat baik
- B. Nilai 3 jika siswa melakukan gerakan dengan baik
- C. Nilai 2 jika siswa melakukan gerakan dengan cukup
- D. Nilai 1 jika siswa melakukan gerakan kurang baik

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah} \times 100}{20}$$

- Tes Sikap

Perilaku dalam pembelajaran keseimbangan

No	Perilaku yang diharapkan	B	A
1	Keaktifan		
2	Semangat		
3	Ketekunan		
	Jumlah skor maksimal 6		

Nilai A jika bersikap dan menunjukkan perubahan
Nilai B jika bersikap tapi belum menunjukkan perubahan

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{6}$$

Mengetahui

Tunjungseto, 5 – 5 – 2014

Kepala

Peneliti

SD Negeri 2 Tunjungseto

SRI ANJAR SISWATI, S.Pd,SD.
NIP: 19660906 198908 1 009

MUHAMAD SUMARYADI
NIM: 12604227060

Dosen Pembimbing

R Sunardianta, M.Kes
NIP.19581101 198603 1 002

Table 13. hasil suasana Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama

No	Subjek	Suasana Pembelajaran								
		Aktif			Semangat			Tekun		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	A	√			√			√		
2	B	√			√			√		
3	C		√			√			√	
4	D	√				√		√		
5	E	√			√			√		
6	F		√				√			√
7	G		√		√			√		
8	H	√			√				√	
9	I			√		√			√	
10	J	√			√			√		
11	K	√			√			√		
12	L			√			√			√
13	M	√				√		√		
14	N	√			√				√	
Jml		9	3	2	8	4	2	8	4	2
(%)		64,28	21,42	14,82	57,14	28,57	14,28	57,14	28,57	14,28
N:14		100%			100%			100%		

Keterangan: B=baik, C= Cukup, K= Kurang.

Lampiran 14. Hasil Observasi Peneliti pada Siklus I Pertemuan Kedua

No	Subjek	Suasana Pembelajaran								
		Aktif			Semangat			Tekun		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	A	√			√				√	
2	B	√			√			√		
3	C		√		√			√		
4	D	√			√			√		
5	E	√			√			√		
6	F	√				√				
7	G	√			√			√		
8	H	√			√			√		
9	I	√				√			√	
10	J	√			√			√		
11	K	√			√			√		
12	L			√					√	
13	M	√				√		√		
14	N	√			√			√		
Jml		10	3	1	10	2	2	11	3	
%		71,43	21,42	7,14	71,42	14,28	14,28	78,57	21,43	0
N:23		100%			100%			100%		

Keterangan: B=baik, C= Cukup, K= Kurang

Table 15. Hasil Observasi Pembelajaran Siklus I Pertemuan Kesatu

No	Subjek	Kemampuan Memukul																																Jml Kriteria					
		Pukulan Ke/ Hasil																																					
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18			
		B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S		
1	A		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
2	B		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
3	C	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		16	2
4	D		√	√		√		√		√		√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	√	√		√		15	3	
5	E		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
6	F		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
7	G		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
8	H		√		√			√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18
9	I		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
10	J		√		√			√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18
11	K		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
12	L		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
13	M		√		√			√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18
14	N		√		√			√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18
15	Jumlah																																				2	12	
16	Persentase																																				14.28	85.72	

Keterangan: persentase jumlah siswa yang berhasil memukul betul atau salah

Kolabor 1

kolabor 2

Sri Wantiasih, S.Pd.
NIP. 19770306 200604 2 019

Sri Fajaroh, S.Pd.
NIP.19710422 200701 2 017

Table 16. Hasil Observasi Pembelajaran Siklus I Pertemuan Kedua

No	Subjek	Kemampuan Memukul																																				Jml Kriteria	
		Pukulan Ke/ Hasil																																					
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18			
		B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S		
1	A		√		√	√			√	√		√		√		√	√			√		√		√	√		√	√		√		√		√		9	9		
2	B	√			√		√		√	√		√		√		√			√		√		√		√		√	√		√		√		√		10	8		
3	C	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		18	0		
4	D	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		18	0		
5	E		√		√	√		√			√	√		√		√		√			√		√		√	√		√		√	√		√		√		12	6	
6	F		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
7	G	√			√	√			√	√		√		√		√		√		√		√	√			√	√			√		√		√		14	4		
8	H		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
9	I	√		√		√		√		√		√		√		√			√	√		√		√		√		√		√		√		√		14	18		
10	J		√		√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		15	3		
11	K		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
12	L		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
13	M		√		√			√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18		
14	N		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18	
15	Jumlah																																			8	6		
16	Persentase																																			57.14	42.86		

Keterangan: persentase jumlah siswa yang berhasil memukul betul atau salah

Kolabor 1

kolabor 2

Sri Wantiasih, S.Pd.
NIP. 19770306 200604 2 019

Sri Fajaroh, S.Pd.
NIP.19710422 200701 2 017

Tabel 17. Hasil Observasi Peneliti Pada Siklus II Pertemuan Kesatu

No	Subjek	Suasana Pembelajaran								
		Aktif			Semangat			Tekun		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K
1	A	√			√			√		
2	B	√			√			√		
3	C	√			√			√		
4	D	√			√			√		
5	E	√			√			√		
6	F	√			√					
7	G	√			√			√		
8	H	√			√			√		
9	I	√			√			√		
10	J	√			√			√		
11	K	√			√			√		
12	L			√	√			√		
13	M	√				√		√		
14	N	√			√			√		
Jml		13	0	1	13	1		14	0	0
%		92.86	0	7.14	92.86	7.14	0	100	0	0
N:23		100%			100%			100%		

Keterangan: B=baik, C= Cukup, K= Kurang

Tabel 18. Hasil Observasi Pembelajaran Siklus II Pertemuan Kesatu

No	Subjek	Kemampuan Memukul																																Jml Kriteria			
		Pukulan Ke/ Hasil																																			
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18	
		B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S		
1	A	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		16	2		
2	B		√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		16	2		
3	C	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		18	0		
4	D		√	√		√		√			√		√		√		√		√		√		√		√		√			√		√		15	3		
5	E		√		√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		15	3		
6	F	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		15	3		
7	G		√		√		√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		15	3		
8	H	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		18	0		
9	I		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		0	18			
10	J		√		√	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		16			
11	K		√	√		√		√		√		√		√			√		√		√		√		√		√		√		√		15	3			
12	L		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		18		
13	M	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		16	2		
14	N	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		√		16	2		
15	Jumlah																																31	221			
16	Persentase																																85.7 2	14.28			

Keterangan: persentase jumlah siswa yang berhasil memukul betul atau salah

Kolabor 1

kolabor 2

Sri Wantiasih, S.Pd.
NIP. 19770306 200604 2 019

Sri Fajaroh, S.Pd.
NIP.19710422 200701 2 017

Tabel 19. Hasil Angket Tanggapan Siswa Siklus I Pertemuan Pertama terhadap Proses Pembelajaran

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah permainan rounders menyenangkan?	2	12
2.	Apakah berlari menuju base menyenangkan?	14	0
3.	Apakah berlari melewati base menyenangkan?	2	12
4.	Apakah membakar base menyenangkan?	6	8
5.	Apakah mengetik lawan menyenangkan?	10	4
6.	Apakah di tik menyenangkan?	14	0
7.	Apakah cara memukul pada rounders menyenangkan?	2	0
8.	Apakah banyak kesempatan memukul?	14	0
9.	Apakah alat yang digunakan menyenangkan?	10	4
10.	Apakah memukul bola yang dilambungkan menyenangkan?	2	12

Tabel Hasil Angket Tanggapan Siswa Siklus I Pertemuan Kedua terhadap Proses Pembelajaran

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah permainan rounders menyenangkan?	14	0
2.	Apakah berlari menuju base menyenangkan?	14	0
3.	Apakah berlari melewati base menyenangkan?	12	2
4.	Apakah membakar base menyenangkan?	8	6
5.	Apakah mengetik lawan menyenangkan?	10	4
6.	Apakah di tik menyenangkan?	14	0
7.	Apakah cara memukul pada rounders menyenangkan?	14	0
8.	Apakah banyak kesempatan memukul?	14	0
9.	Apakah alat yang digunakan menyenangkan?	10	4
10.	Apakah memukul bola yang digantung menyenangkan?	14	0

Tabel 21. Hasil Angket Tanggapan Siswa Siklus II Pertemuan Pertama terhadap Proses Pembelajaran

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah permainan rounders menyenangkan?	14	0
2.	Apakah berlari menuju base menyenangkan?	14	0
3.	Apakah berlari melewati base menyenangkan?	12	2
4.	Apakah membakar base menyenangkan?	8	6
5.	Apakah menetik lawan menyenangkan?	10	4
6.	Apakah dimatikan dengan cara tik menyenangkan?	14	0
7.	Apakah cara memukul pada rounders menyenangkan?	14	0
8.	Apakah banyak kesempatan memukul?	14	0
9.	Apakah alat yang digunakan menyenangkan?	14	0
10.	Apakah memukul bola yang digantung menyenangkan?	14	0

Kolabor 1

kolabor 2

Sri Wantiasih, S.Pd.
NIP. 19770306 200604 2 019

Sri Fajaroh, S.Pd
NIP.19710422 200701 2 017



Gambar 14. Saat Peneliti Mengajar pada pemanasan



Gambar 15. Observer mengamati pembelajaran



Gambar 16. Observer dan peneliti diskusi



Gambar 17. Observer dan peneliti diskusi



Gambar 18. Saat pendahuluan



Gambar 19. Saat pemanasan



Gambar20. Siswa bermain Rounders



Gambar 21. Saat Penenangan



Gambar 22. Peneliti memberi contoh memukul



Gambar 23. Diskusi kolabor dan peneliti



Gambar 24. Siswa akan memukul bola Gantung



Gambar 25. Siswa bermain Rounders dengan bola gantung



Gambar 26. Saat penenangan